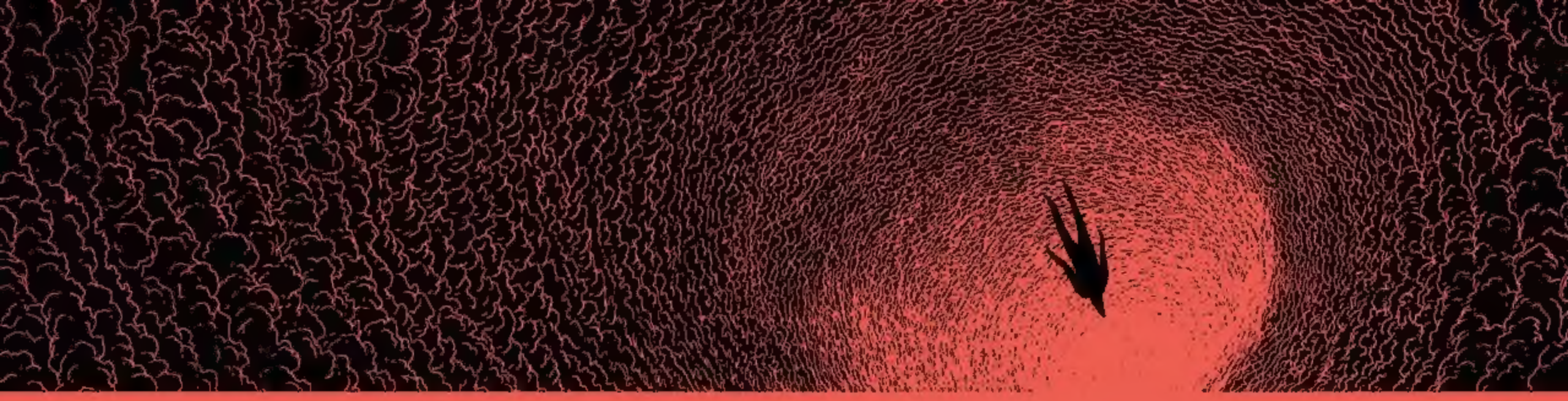
METAL HURLANT 5

LISA BLUMEN
PIM BOS
LAURENT GENEFORT
RICHARD GUERINEAU
LEWIS TRONDHEIM
MARK WAID

MÉTAVERS : LES ÉMOTIONS SYNTHÉTIQUES



ÉDITORIAL

Vous vous faites chier au bureau ? Préparez-vous à vous faire chier au bureau virtuel.

Comme il semble déjà – trop – évident que le métavers ressemblera à une réalité *bis*, il est peut-être encore temps de faire demi-tour et de le laisser entièrement aux mains des artistes. Le plus déplorable d'entre eux ne s'abaissera jamais aux abjections qui nous attendent, comme nous faire porter des Nike digitales ou nous faire ressembler à un emoji écureuil.

L'idée d'un métavers, un nouveau monde qui ne serait rien d'autre que le nôtre dont la réalité aurait été augmentée, un endroit absurde, une caricature pseudo-capitaliste où il faudrait payer pour acheter sa place de néant, est terriblement déprimante. Pourquoi nous imposer cette abomination quand des créateurs de toutes sortes inventent d'autres mondes depuis des millénaires ? Pourquoi nous ruer pour aller vivre dans le cerveau bidimensionnel et le t-shirt moulant de Mark Zuckerberg ? L'art existe depuis 65 000 ans. Y a-t-il un artiste qui ait créé quelque chose de plus obscène que Facebook ? C'est pourtant ce qui va servir de modèle à notre futur métavers.

Ne vous méprenez surtout pas sur mes propos : je trouve l'idée du métavers excitante, et même franchement merveilleuse, surtout s'il sert à quitter cette réalité pour nous faire entrer dans quelque chose de *vraiment* nouveau – ce qui a toujours été le rôle fondamental de l'art. Puisqu'il ouvre des portes depuis 650 siècles, pourquoi ne pas le laisser ouvrir celles du métavers ? Laissons les artistes imaginer le futur et pervertir notre réalité, laissons-les détruire notre logique, laissons-les repenser notre rapport au monde, aux choses et à nous-mêmes. Libérons-nous des chaînes de la réalité et allons vivre à l'intérieur d'une fresque de Michel-Ange ou d'une peinture de Jackson Pollock, ou d'Yves Tanguy ou, mieux encore, dans un des délires visuels d'Anatoli Fomenko. Installons une société dans une sculpture d'Alexander Calder, bâtissons un monde dans un texte antique ou dans les pages de Philippe Druillet.

Artistes, le métavers est à vous. Prenez-le d'assaut s'il le faut, donnez-lui un sens – le vôtre –, et qu'il serve à autre chose qu'à brasser du vide.

Retrouvez-moi sur Facebook pour en parler.

JERRY FRISSEN, RÉDACTEUR EN CHEF

RÉDACTEUR EN CHEF
Jerry Frissen

ANGE TUTÉLAIRE
Jean-Pierre Dionnet

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION
Tim Giger

RÉDACTION
Cécile Chabraud
Vincent Henry
Camille Thélot-Vernoux
Jake Thomas
Hélène Wachtel

COUVERTURE
Enki Bilal

MAQUETTE
Floriane Candelon
Léonor Pardon

CRÉATION DU LOGO
Atelier Marge Design

CORRECTION
Céline Deffes

AVEC LE CONCOURS DE
Bruno Barberi
Elisa Benard
Elina Moncada
Guillaume Nougaret
Liza Todorovic

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
Fabrice Giger

FONDATEURS
Jean-Pierre Dionnet
Philippe Druillet
Mœbius

PRESSE
Vente au numéro (réservée aux marchands de journaux)
Axiome Group
+33 (0)4 93 44 06 96
metalhurlant@axiomegroup.biz
Distribution MLP

LIBRAIRIE
Diffusion : Delsol Diffusion
delsol-diffusion@delsol-diffusion.com
Distribution : Hachette Livre Distribution
+33 (0)1 30 66 20 66

ABONNEMENT ET ANCIENS NUMÉROS
abonnement@metalhurlant.com
+ 33 (0)4 93 44 06 96

RELATIONS PRESSE
Coralie Jugan
+ 33 (0)6 12 97 78 63
coraliejugan@orange.fr
Julien Simon
+ 33 (0)6 17 41 69 44
julien.simon@humano.com

RELATIONS LIBRAIRES
Antoine Beauclair
antoine.beauclair@humano.com

DROITS ÉTRANGERS
Edmond Lee
licensing@humanoids.com

ENVOI DE PROJETS
editorial@metalhurlant.com

REMERCIEMENTS
Enzo Bernard
Benjamin Degerbaix
Alex Donoghue
Benoit Nesme
Les Éditions 2024

COMMISSION PARITAIRE
1126 K 94730

IMPRIMEUR
Corlet Imprimeur 360°
Imprimé en France

DÉPOT LÉGAL
Novembre 2022

Toutes bandes dessinées, illustrations et textes © Humanoids, Inc. / Les Humanoïdes Associés, sauf mention contraire.

Métal Hurlant est une marque déposée par Humanoids, Inc.

Une publication Humanoids, Inc. / Les Humanoïdes Associés

Illustration de Richard Guérineau

SOMMAIRE

ÉDITORIAL
Jerry Frissen
Illustration d'Elie Huault
P. 1

BIONUMÉRIQUE
Otto Maddox
Traduction d'Edvin Ulf
P. 4, 16, 38, 50, 70, 80, 92, 100, 110, 120, 132, 144, 150, 162, 178 202, 214, 222, 232, 242

ALTERS
Mark Waid
Jean-Michel Ponzio
Traduction de Hellali Penanguer
P. 4

AQUARIUM
Léo Quiévreux
P. 16

DONNER VIE AU MÉTAVERS : COMMENT JOHN UNDERKOFFLER INVENTE LE FUTUR DEPUIS 35 ANS
Rob Salkowitz
Illustrations de Seera
Traduction d'Alice Ray
P. 33

BLACK BOX
Nikola Pisarev
Traduction de Marc Sigala
P. 38

LES LOIS DE LA PHYSIQUE
Matthew Sheean
Couleur de Sergey Nazarov et Sonya Koscheeva
Traduction de Marc Sigala
P. 50

JE PARLE DONC JE SUIS
Natacha Ruck
Illustrations de Léonor Pardon
P. 66

UNIVERS EXPANSÉ
Richard Guérineau
P. 70

ÊTES-VOUS SÛRE DE VOULOIR ME QUITTER ?
Lisa Blumen
P. 80

LA DOUCHE ÉTERNELLE
Lewis Trondheim
P. 92

FRACTALES
Laurent Siefer
P. 100

DOWNLOAD
Arnaud Le Gouëfflec & Krzysztof Nowak
P. 110

LA FAILLE
Thierry Martin
P. 120

LA FLEUR D'OLÉNE
Aurélie Crop
P. 132

LONGUE VIE AU MÉTAVERS LIBRE !
Otto Maddox & Pim Bos
Traduction d'Edvin Ulf
P. 144

GAME CHANGER
Lane Milburn
Traduction de Marc Sigala
P. 150

LE MONDE VIRTUEL LE PLUS INCROYABLE QUE JE CONNAISSE : LA RÉALITÉ
Bruno Lecigne
Illustrations d'Elie Huault
P. 158

LE NOUVEAU
Antoine Dodé
P. 162

SOFIA
Edo Brenes
Traduction de Marc Sigala
P. 178

AGRESSION SEXUELLE DANS LE MÉTAVERS
Bruno Lecigne
P. 190

MÉTA-MÉTEMPSYCHOSE
Cantsin
Traduction de Marc Sigala
P. 190

SOLDATS DE LUMIÉRE
Simon Roy
Couleur de Sergey Nazarov
Traduction de Marc Sigala
P. 202

UN LUNDI DANS LE MÉTAVERS (OCTOBRE 2042)
Ken Grobe
Illustrations de Simon Bailly
Traduction d'Alice Ray
P. 210

TSUBAME
Facundo Nehuén López
Traduction de Marc Sigala
P. 214

TEDDY
Yann Bécu & Sagar
Couleur d'Ainoa Regadera
P. 222

LA DERNIÈRE RÉFUGIÉE
Tim Adam & Alexis Vitrebert
P. 232

LUV
Jim Bishop & Seera
P. 242

ENTRETIEN AVEC JEREMY PERRODEAU, ARCHÉOLOGUE VIRTUEL
Jerry Frissen
P. 257

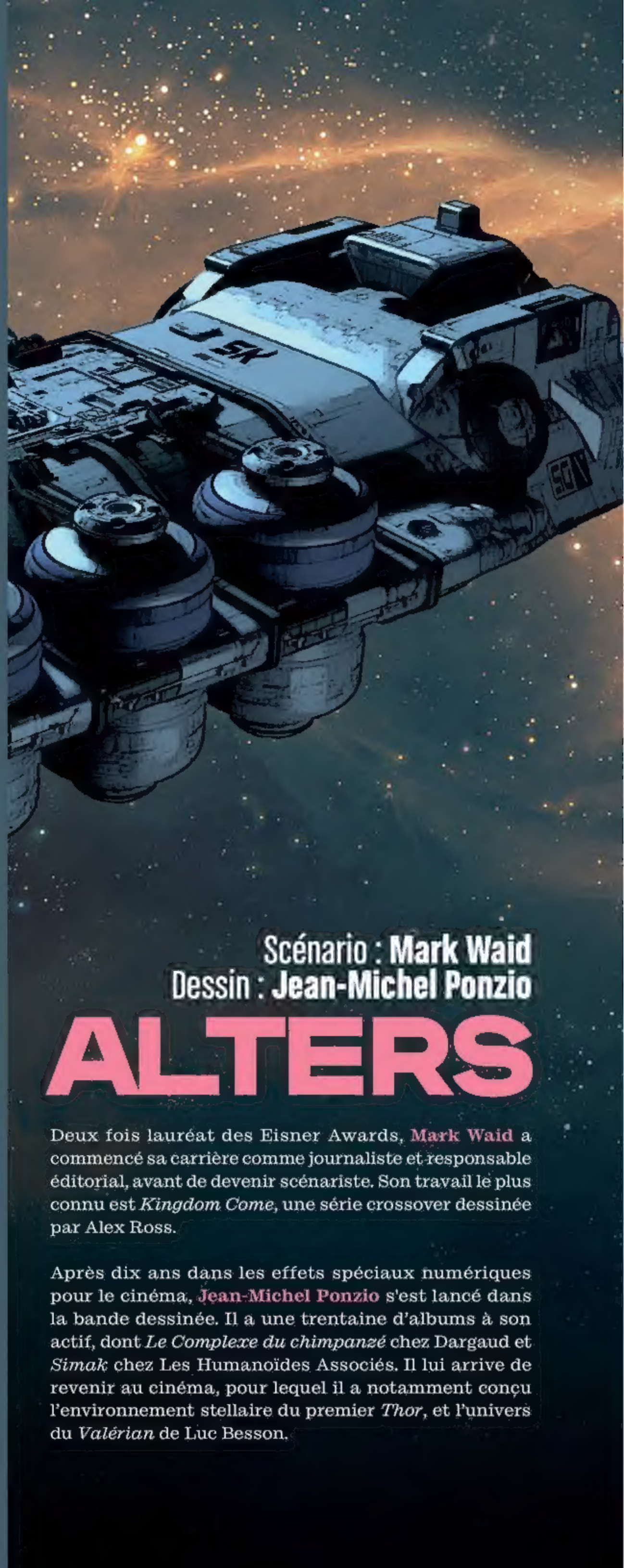
POURQUOI, MIDJOURNEY, POURQUOI ?
Otto Maddox
Traduction d'Edvin Ulf
P. 262

C-VASSILI
Laurent Genefort & Afif Khaled
P. 262

```
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000>BIONUMÉRIQUE0000000000
0000par_OTTO_MADDOX00000000000000000000
00images_produites_avec_midjourney0000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000100000000
00l101 01101000l x_mise_en_service =
>hacker:initialisation_des_paramètres
        $virus:activé
exécution_du_programme_source
        activé
démarrage
        en_cours...
        système_opérationnel
```

```
entrer_métavers
        téléchargement
```

```
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000suite_page_1600000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
```



Scénario : **Mark Waid**
Dessin : **Jean-Michel Ponzio**

ALTERS

Deux fois lauréat des Eisner Awards, **Mark Waid** a commencé sa carrière comme journaliste et responsable éditorial, avant de devenir scénariste. Son travail le plus connu est *Kingdom Come*, une série crossover dessinée par Alex Ross.

Après dix ans dans les effets spéciaux numériques pour le cinéma, **Jean-Michel Ponzio** s'est lancé dans la bande dessinée. Il a une trentaine d'albums à son actif, dont *Le Complexe du chimpanzé* chez Dargaud et *Simak* chez Les Humanoïdes Associés. Il lui arrive de revenir au cinéma, pour lequel il a notamment conçu l'environnement stellaire du premier *Thor*, et l'univers du *Valérian* de Luc Besson.

UN ALTER EST L'UNE DES INNOMBRABLES VERSIONS ALTERNATIVES D'UNE PERSONNE. LES ALTERS PROVIENNENT D'UNIVERS PARALLÈLES.

UN ALTSHOT EST UN LIEN HOLOGRAPHIQUE BIDIRECTIONNEL DE DEUX ALTERS. TRÈS UTILISÉS SUR LES LONGS VOLS INTERSTELLAIRES EN SOLITAIRE, LES ALTSHOTS PERMETTENT D'ÉVITER LES CRISES LIÉES À LA SOLITUDE.

!?

HELLO, JE SUIS ZORAA ZAALOR, UNIVERS C-6966.

SALUT ZORAA. MOI, JE SUIS JORAA... JORAA JAALOR, UNIVERS B-90567.

TU VAS OÙ ?

QUELLE IMPORTANCE ? COMME TOI, J'IMAGINE... VERS MA DESTINATION.

WOW... SI ON COMMENCE NOTRE RELATION COMME ÇA, LE VOYAGE VA ÊTRE PARTICULIÈREMENT LONG...

T'INQUIÈTE. JE NE VAIS PAS T'ENNUYER LONGTEMPS.

CLICK !

CLACK !

TU N'ES PAS BAVARD.

NON.

LES DÉFAILLANTS SONT DES ALTERS QUI NE S'ENTENDENT PAS.

HEY ! TU VAS OÙ, LÀ ?

J'VEUX JUSTE VÉRIFIER UN TRUC.

C'EST COMME DANS MON VAISSEAU. PROPULSION KAPPA, IMAGERIE THÊTA. SCEAUX D'OBSIDIUM, MAIS SI ON LES DÉCOMPOSE ET QU'ON...

HEIN ?

TU N'AS PAS L'AIR D'ÊTRE UN AMATEUR DE BOULONS, PAS VRAI ?

UN AMATEUR DE BOULONS ?

CES VAISSEAUX, JE LES CONNAIS PAR CŒUR. JE LES AIME. PAS TOI ?

NON ! MAINTENANT, ÇA SUFFIT !

JE NE T'AI PAS AUTORISÉ À FOUILLER MON VAISSEAU !

TU CACHES QUELQUE CHOSE ?

NON, JE NE CACHE RIEN.

TU ES SÛR... ?

BAH, DE TOUTE FAÇON, ÇA NE M'INTÉRESSE PAS VRAIMENT...

JE T'ÉNERVE, PAS VRAI ?

JE... *OUI*, EN EFFET.

ÇA SE VOIT. JE ME DEMANDE MÊME POURQUOI JE T'AI POSÉ LA QUESTION.

UNE INFINITÉ D'UNIVERS, UNE INFINITÉ D'ALTERS... ET TOI, TU ME JOUES LES DÉFAILLANTS. JE T'ÉNERVE, D'ACCORD, MAIS Y A-T-IL EU UN SEUL ALTER QUE TU AIES ***VRAIMENT*** APPRÉCIÉ ?

QUELQU'UN DE FASCINANT ? QUELQU'UN DE ***DIFFÉRENT*** ?

TRÈS BIEN, VOYONS VOIR... MON PRÉFÉRÉ...

... MON PRÉFÉRÉ PORTAIT MON NOM. MÊMES COMPÉTENCES. MÊME HISTORIQUE SENTIMENTAL. NOUS AVIONS MÊME LU LES MÊMES LIVRES. ON POUVAIT PARLER ÉTERNELLEMENT DE TOUT.

AHAH ! EN FAIT, TON ALTER IDÉAL EST UN ***MIROIR*** !

POURQUOI EST-CE SI IMPORTANT POUR TOI ?

C'EST TOI QUI AS SANS DOUTE RAISON, J'IMAGINE QU'ON EST TOUS À LA RECHERCHE D'UN MIROIR... UNE VISION PLUS OBJECTIVE DE SOI-MÊME.

DE TOUTE FAÇON POUR MOI, ÇA N'A PLUS BEAUCOUP D'IMPORTANCE... PARCE QUE J'AI DÉCIDÉ DE ME ***TUER***.

QUE... ? POURQUOI TU FERAIS ÇA ?

TU NE LE SAIS PAS ?

NON.

C'EST LA PREUVE QUE NOUS NE SOMMES PAS LES MÊMES. TU N'ES QU'UNE APPARENCE. QUELLE DÉCEPTION...

POURQUOI NE CHANGES-TU PAS DE CAP TOUT DE SUITE ? NOS VAISSEAUX QUITTERONT ALORS LEUR TRAJECTOIRE COMMUNE...

... NOUS DISPARAÎTRONS L'UN POUR L'AUTRE. ET POUR MOI, CE SERA UN ÉCHAUFFEMENT AVANT L'ACTE ULTIME DE DISPARITION.

ATTENDS !

QUE PENSES-TU DE MOI ?

AHAH, ALORS ÇA, C'EST FORT ! TU ESSAIES DE ME DISTRAIRE POUR QUE JE NE ME SUICIDE PAS ? OU ES-TU VRAIMENT SI ÉGOCENTRIQUE ?

PARCE QUE, DANS CE CAS, TU SERAIS AU MOINS UN PEU INTÉRESSANT. MAIS JE CRAINS BIEN QUE TU NE SOIS QUE... BARBANT. FADE EN SURFACE ET VIDE À L'INTÉRIEUR.

JETTE UN ŒIL DANS LA SOUTE.

PAS LE TEMPS, J'AI UN SUICIDE SUR LE FEU.

VA VOIR LA SOUTE.

OH... WOW !

DES CRISTAUX QUANTILES LLÉGAUX. ASSEZ POUR FAIRE PLANER UNE PLANETE ENTIERE ! TU... TU ES UN ***TRAFIQUANT***.

TU ME TROUVES TOUJOURS FADE ?

J'AURAIS DU M'EN DOUTER. TU ÉTAIS TROP CARRÉ, TROP NET...

TANT M EUX POUR TOI. IL FAUT QUE J'Y AILLE MAINTENANT.

... ET TOI AUSSI, TU DOIS T'EN ALLER.

NON, NE... !

CET IDIOT VA PASSER À L'ACTE !

EN DÉTERMINANT SA TRAJECTOIRE VERS LE SOLEIL, JE PEUX LE RATTRAPER, LE CONVAINCRE DE NE PAS SE TUER.

POURQUOI EST-CE QUE JE M'EN SOUCIE TANT ? JE NE LE CONNAIS MÊME PAS, JE...

BI-I-I-IP !

BI-I-I-IP-BI-I-I-IP !

JORAA JAALOR, RÉPONDEZ !

HEIN ?

RÉDUISEZ VOTRE VITESSE DE POUSSÉE ET PRÉPAREZ-VOUS À ÊTRE ABORDÉ !

NOUS AVONS LA PREUVE QUE VOUS TRANSPORTEZ DES DROGUES ILLÉGALES.

QUELLES PREUVES ? COMMENT SAVEZ-VOUS CE QUE JE... OH, JE COMPRENDS.

VOUS AVEZ MIS NOTRE ALTSHOT SUR ÉCOUTE ! C'EST *ILLÉGAL*.

JORAA JAALOR, C'EST VOUS QUI *ENFREIGNEZ* LA LOI !

HEY ?

ZORAA ?!

J'AI REÇU UNE ALARME M'AVERTISSANT QUE NOTRE COMMUNICATION ÉTAIT SUR ÉCOUTE. JE VAIS TE TIRER DE LÀ !

TU ARRIVES UN PEU TARD.

DISSOUS LE SCEAU.

TIK

PAS DU TOUT. FAIS-MOI CONFIANCE : PROPULSION KAPPA, IMAGERIE THÊTA. DISSOLUTION DES SCELLÉS OBSIDIUM ...

... PUIS TU MÉLANGES LES PARTICULES KAPPA ET THÊTA. ET TU ENGAGES THRUST-8.

HUIT ? LES MOTEURS NE POURRONT PAS...

FAIS CE QUE JE TE DIS !

THRUST-8.

WOOOOSH

ON S'ÉCHAPPE ! ON A **RÉUSSI** ! ZORAA TU ES UN...

ZORAA ?

ZORAA...

M'AS-TU SAUVÉ PARCE QUE TU AS DÉCIDÉ DE TE SAUVER TOI-MÊME ? DE PROTÉGER TON ALTER ET DE CONTINUER À VIVRE ?

OU BIEN AS-TU DISPARU POUR TOUJOURS CETTE FOIS ?

COMMENT LE SAVOIR ?

UNE INFINITÉ D'UNIVERS, UNE INFINITÉ DE JORAA...

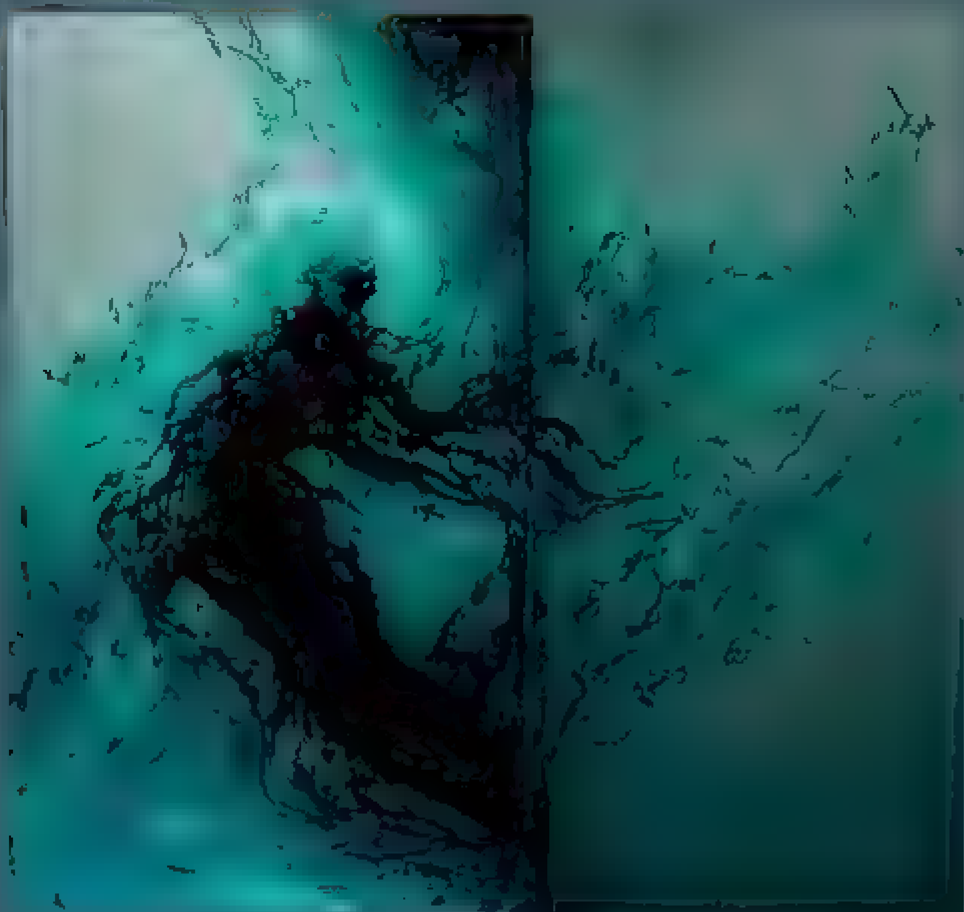
JE SUIS EN VIE, MON AUTRE MOI EST MORT... UN AUTRE ENCORE EST HEUREUX... UN EST TRISTE... LES POSSIBILITÉS SONT INFINIES...

HAA-HAHAHA !

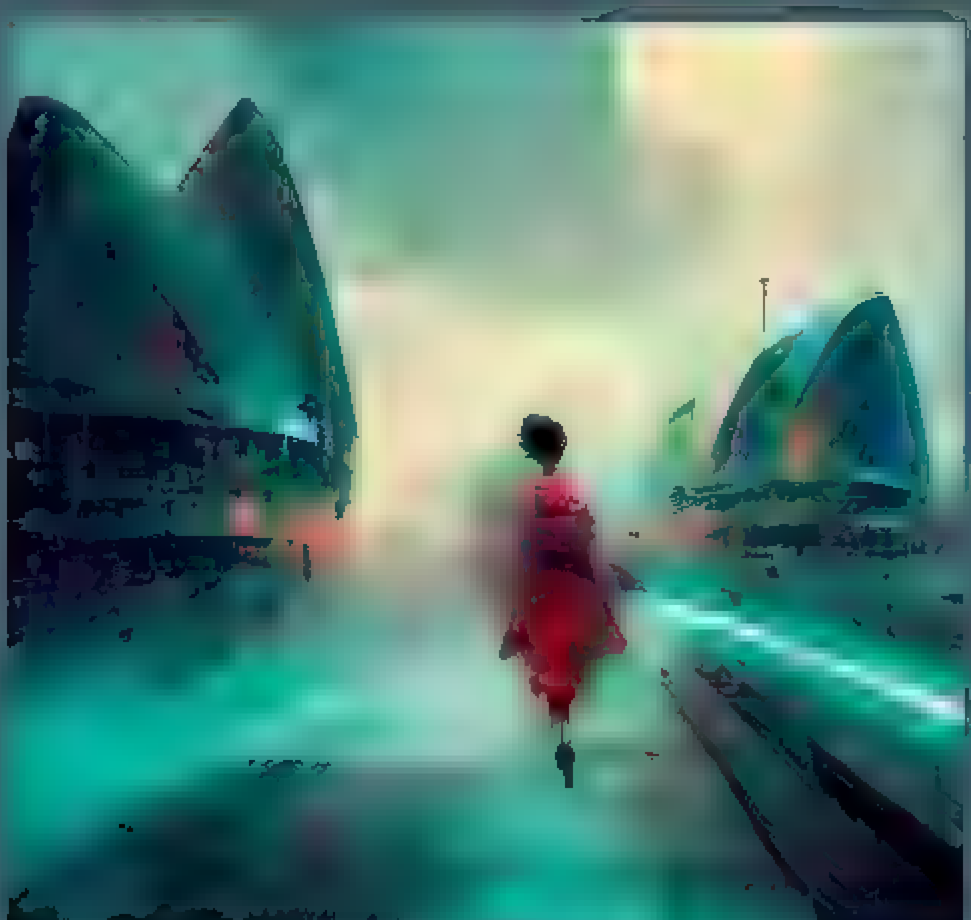
LES RÉALITÉS SONT INFINIES.

```
        $virus.action_achevée
```

```
percer_mur_intérieur
        action achevée
```



```
ouverture brèche
        action_achevée
```



```
0000000000000000000suite_page_3800000000
```

Léo Quiévreux

AQUARIUM

Léo Quiévreux est né en 1971 à Mulhouse. Ses travaux pour la presse ont notamment été publiés dans *Libération* et *La Revue dessinée*. Ses dessins paraissent régulièrement aux éditions Le Dernier Cri et ses bandes dessinées (la trilogie *Le Programme Immersion*) aux éditions Matière.

FERME D'AQUACULTURE D'AMERSFOOT
PAYS-BAS, MER DU NORD.

VISEZ-MOI CE GARDE-MANGER...

MA SOLDE QU'AUCUN D'ENTRE VOUS N'EN A ENCORE JAMAIS VU EN VRAI.

« VRAI ? » C'EST DU 100 % CLONÉ QUE VOUS AVEZ DEVANT LES YEUX, GARÇONS. ORIGINE SALMO OUANANICHE BECK, SAUMON ATLANTIQUE.

D'ACCORD, CAPITAINE, MAIS C'EST TOUJOURS MIEUX QU'EN VISIO.

F 7

U8C

MON AIR...

ASSEZ JACASSÉ. NOUS AVONS ENCORE TROIS POSITIONS À FAIRE ET ON EST JUSTE.

ON AVANCE.

J'AI TROP D'AIR.

CAPITAINE ! ON A UN PROBLÈME AVEC EDEN !

RÉGLER AZOTE.

U8C

EDEN... HO !

SERGENT, PASSEZ-MOI VOTRE TESTEUR, LE MIEN EST HORS SERVICE.

N80 ET AUTRES DÉRIVÉS DE PEYOTL.

IL A CHARGÉ ÇA SUR SON IMPLANT MÉTABOLIQUE VIA LE RÉSEAU MÉDICAL DU CAMP.

N80 ?

N80, C'EST LA COMPOSITION, LE PRODUIT A ÉTÉ FRAUDULEUSEMENT HOMOLOGUÉ DANS LE CATALOGUE...

... COMME ANTI-DÉPRESSEUR. RIEN À VOIR. IL EST EN OVERDOSE ET EN PLEINE MONTÉE DE TRIP.

MAIS QUELLE IDÉE DE PRENDRE CETTE MERDE AVANT UNE SORTIE ?

QU'IL L'AIT FAIT INTENTIONNELLEMENT OU NON, IL FAUT L'AIDER. ICI, ON NE PEUT PAS. JE CONTACTE LE CAMP.

PUSC FORCES EUROPE WEST, CAPITAINE ÉLISE DUVAL À PC LIÈGE, DEMANDONS PRESCRIPTION À DISTANCE POUR CAS SOUS-PRODUIT NON PRIS EN CHARGE. RAPPORT EN PAQUET 5.

PC LIÈGE À PUSC, ICI COLONEL MARTIN MEYER. VEUILLEZ PATIENTER, JE CONTACTE LE CENTRE HOSPITALIER.

LAISSEZ-MOI.

ICI LE COLONEL MEYER : CAS DE PRISE DE STUPÉFIANTS À AMERSFOOT AVEC PERTE DE CONTRÔLE. QUE FAIT-ON ?

MARTIN, ARRÊTEZ DE FAIRE SEMBLANT DE DÉCOUVRIR QUE L'ILLICITE EST SOUS CONTRÔLE EN ZONE DE BASSE INTENSITÉ.

LAISSEZ-MOI, JE VAIS BIEN MAINTENANT.

METTEZ L'UNITÉ EN LIAISON AVEC LE CH INTER-ARMÉES DE MILAN, ILS NE DEVRAIENT PAS ÊTRE SATURÉS LÀ-BAS, SINON ESSAYEZ CELUI DE CRACOVIE.

EDEN, TU ES LÀ ?

FATIMA !

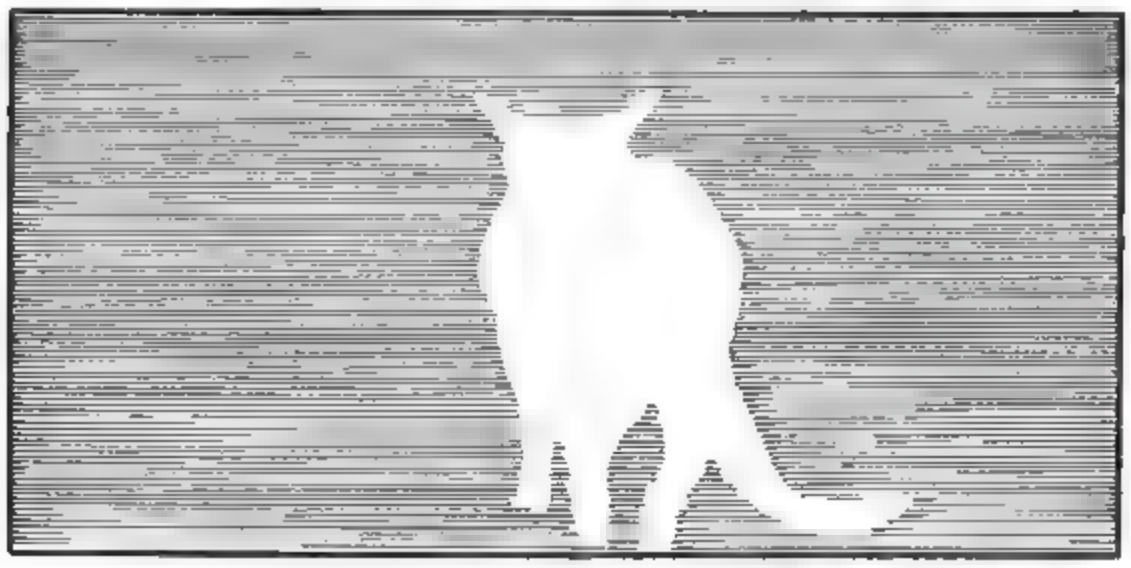
EDEN,
MON PETIT FRÈRE...

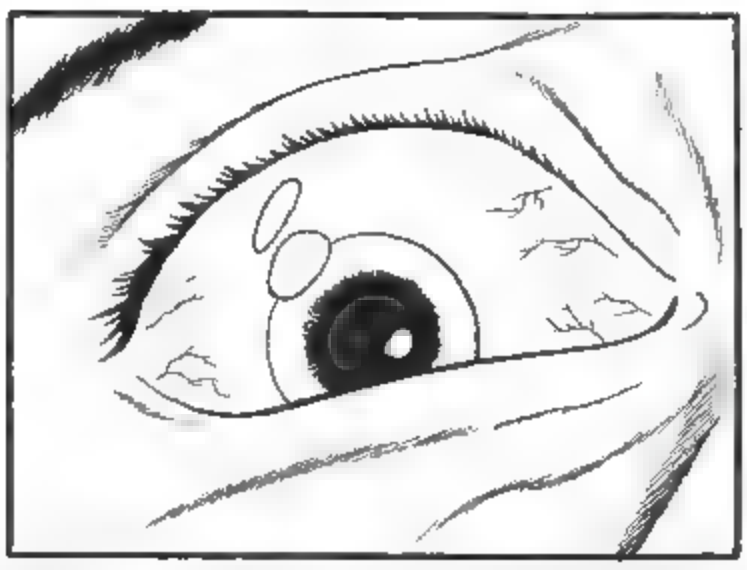
DE LA
DROGUE ?

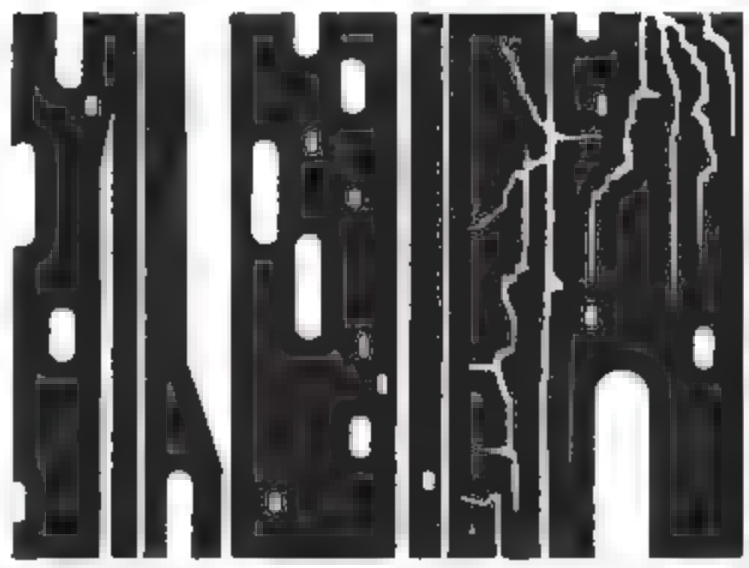
DIEU TE JUGERA.

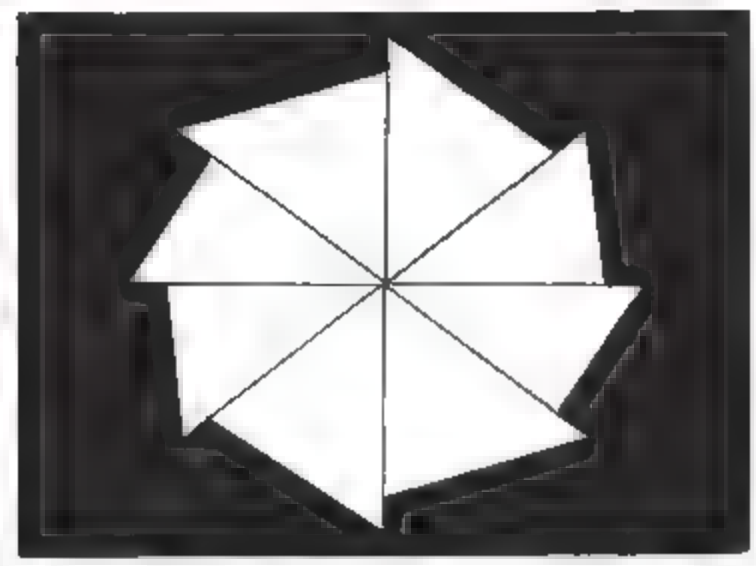
NON !

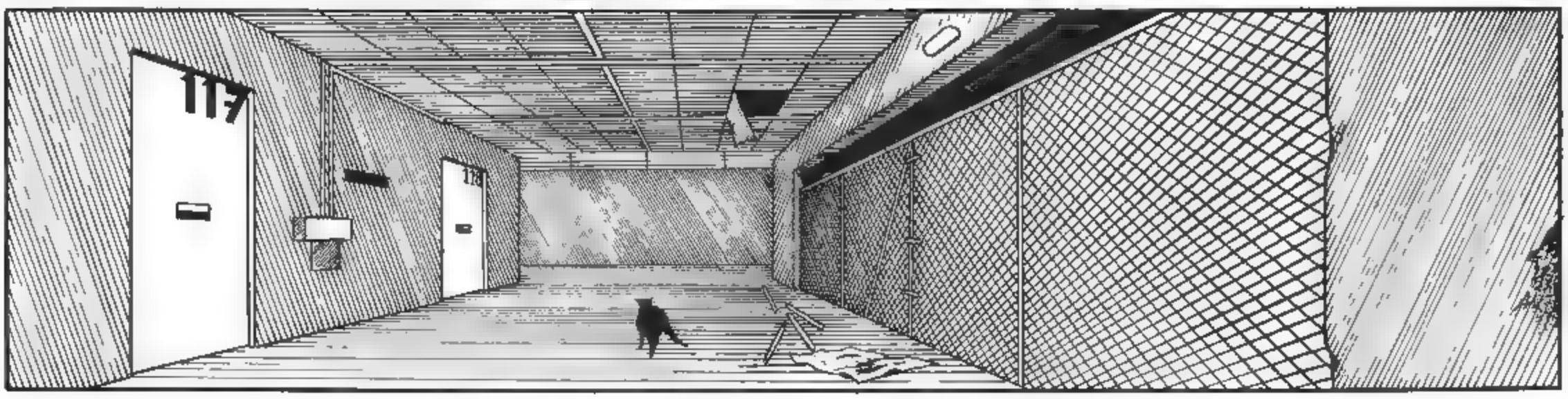
JE NE VEUX PAS REVOIR ÇA.











DORUS...

EDEN ?

C'EST TOI, EDEN, MON FRÈRE ?

À QUI PARLEZ-VOUS, DORUS ?

JE SUIS CUIT...

LE TRAVAIL À LA STATION EST ÉPUISANT. PÈRE AVAIT RAISON SUR LES NIVEAUX COMBATTANTS ET LES SYNDICS.

117

ESTIMEZ-VOUS HEUREUX DE NE PAS DORMIR SUR LE LIEU DE VOTRE LABEUR

DORUS, OÙ EST PÈRE ?

À 4 KM D'ICI...

... MAIS SON SECTEUR EST VERROUILLÉ, JE NE L'AI PAS VU DEPUIS TROIS ANS. TU NE FRANCHIRAS JAMAIS LES MURS, EDEN. INUTILE D'Y PENSER.

C5

VOUS PARLEZ TROP, DORUS. ACTIVATION FLUX WD650.

MEDIA FFBY : LA LTR (LIGUE DES TERRES DE RÉSURRECTION) DÉNONCE AVEC VIGUEUR LA NON-APPLICATION DES CESSEZ-LE-FEU SUR L'AXE GANSU-HUNAN. LA REPRÉSENTATION PROVISOIRE DU POUVOIR CENTRAL DE BAIJIANTAN AFFIRME DE SON CÔTÉ QUE LES COMMUNIQUÉS DES LIGUES SONT FICTIONNELS ET QUE LES DERNIÈRES POSITIONS REBELLES DE L'AXE G-H SERONT NETTOYÉES AVANT LA SAISON DES CYCLONES.

LE HAUT-COMMISSAIRE KANG LIWEI A QUANT À LUI RAPPELÉ LORS DE LA PLÉNIÈRE DE L'ASSEMBLÉE DE NIJNI NOVGROD (AUJOURD'HUI) QUE LES FORCES DE SÉCURITÉ ET DE SECOURS DE LA POPULATION ÉTAIENT DÉSORMAIS DÉPLOYÉES SUR L'ENSEMBLE DES ZONES CONCERNÉES.

LORS DE CETTE ALLOCUTION, LE HAUT-COMMISSAIRE KANG LIWEI A JUSTIFIÉ LES SILENCES RECENTS DU POUVOIR CENTRAL À PROPOS DE LA SITUATION SUR L'AXE GANSU-HUNAN PAR LE BLACK-OUT CONSÉCUTIF AUX CYBER-DÉFLAGRATIONS ATTRIBUÉES À L'USAC (UNITED STATE AMERICA CONFEDERATION).

PAPA...

EDEN...
JE TE CROYAIS MORT.

J'AI VU DORUS, ET FATIMA AUSSI.

VRAIMENT ? ALORS C'EST PEUT-ÊTRE MOI QUI NE SUIS PLUS DE CE MONDE.
COMMENT VAS-TU, FISTON ?

JE VAIS BIEN, PÈRE, LE NORD-OUEST EST PLUS TRANQUILLE MAINTENANT.

4E PLAFONNEMENT SOUS 10.333PTS/VOL

215 297 864
188514128
226 801 462
234 864 132
310 219 771
278 701 11

ICBCKMC AUCUNE DONNÉE N'EST ACTUELLEMENT DISPONIBLE

TRÈS BIEN, EDEN.

JE SAIS COMBIEN LE CONCEPT DE CHRONOLOGIE EST DIFFICILE À MANIPULER MAIS J'AIMERAIS TOUT DE MÊME PORTER VOTRE ATTENTION SUR CERTAINS FAITS PASSÉS, SANS QUOI TOUTE TENTATIVE DE COMPRÉHENSION MUTUELLE DE NOTRE SUJET SERAIT VAINE.

VOUS SOUHAITEZ SANS DOUTE ÉVOQUER LES EFFONDREMENTS EN CASCADE DES RÈGLES ET DES ÉQUILIBRES FINANCIERS MONDIAUX ?

PAPA, TU REGARDES TOUJOURS CE VIEUX PROGRAMME EN BOUCLE ?

IL ME CONVIENT...

PLUTÔT QUELQUES-UNES DE LEURS CONSÉQUENCES, MILTON. LES EFFORTS DE COORDINATION ENTRE LES BANQUES CENTRALES POUR TENTER D'ATTÉNUER LES CHOCS ONT ÉTÉ ET SONT ENCORE CONSIDÉRABLES. COMME LE DISAIT FRANÇOIS AKIYAMA, «L'HISTOIRE N'EST PAS FINIE».

EN ÊTES-VOUS CERTAINE, KATIE ? SI VOUS LE PERMETTEZ, J'AIMERAIS AVOIR VOTRE OPINION SOUS UN ANGLE MORAL : QUE PENSEZ-VOUS DU LAISSEZ-FAIRE QUANT AUX GIGANTESQUES MASSES DE CASH DONT DISPOSENT LES ORGANISATIONS CRIMINELLES OPÉRANT À PARTIR DES COULOIRS ÉQUATORIAUX ?

ET PUIS, Y A-T-IL ENCORE QUELQUE CHOSE QUI IMPORTE ?

LE PROBLÈME QUE VOUS SOULEVEZ EST D'ORDRE SÉCURITAIRE...

ET SARAH, MA PETITE SŒUR...

... CES ORGANISATIONS, COMME LA PANAMA ARMY OF THE SUN, ONT EN EFFET LARGEMENT SIPHONNÉ DES PANS ENTIERS DE MARCHÉS, CE QUI LEUR A NOTAMMENT PERMIS DE S'IMPLANTER MATÉRIELLEMENT DANS DES RÉGIONS IMPROPRES À LA VIE HUMAINE, HORS DE PORTÉE DES CAPACITÉS TACTIQUES DES FORCES CONVENTIONNELLES.

Peninsule du Yucatan // 19°22'00 N 89°12'00 W // temperature : 65 °C

« QUIA PULVIS ES, ET IN PULVEREM REVERTERIS »... ÇA FAIT TANT D'ANNÉES.

VOYEZ-VOUS, MILTON, C'EST MOINS UNE QUESTION DE LAISSEZ-FAIRE QUE DE CAPACITÉ DE L'USAC À ENDIGUER CE FLÉAU. ET SI UNE SOLUTION SE DESSINE UN JOUR, C'EST AU SEIN DU CONSEIL PLANÉTAIRE DE N'DJAMENA QUE CELA SE FERA, PAS AILLEURS.

TOI SEUL, EDEN, PENSES LA RETROUVER.

SARAH...

LYON (FRANCE), CENTRE DE TRI SOUS AUTORITÉ DU 8e TORRENT, CORPS D'ARMÉE 1 ET 2.

JE SUIS SARAH. J'AI VU CES CORPS ALLONGÉS DERRIÈRE LES GRILLES. CAUSE DE DÉCÈS INCONNUE.

MON TRAVAIL EST DE PORTER ASSISTANCE. LE CONTACT AVEC MON ÉQUIPE A ÉTÉ ROMPU IL Y A PLUS DE 48 HEURES.

LES CANAUX DE COMMUNICATION SONT NEUTRALISÉS PAR CEUX QUI TIENNENT LES MURS.

SARAH ?

J'AI PRIS LE MAUVAIS CHEMIN.

RIEN NE VA. NOUS SOMMES HUIT AU MÈTRE CARRÉ.

RESTER DEBOUT. GARDER L'ÉQUILIBRE.

ÉCONOMISER L'OXYGÈNE.

REPLIER LES BRAS.

SE LAISSER PORTER.

NE PAS S'APPROCHER DES GRILLES.

SARAH, C'EST MOI, EDEN !

UN MOUVEMENT DE PANIQUE ET NOUS FINISSONS TOUS ASPHIXIÉS.

EDEN !?

SARAH...

CAPITAINE ! IL PARLE !

POURQUOI TU NE RÉPONDS PAS, PETITE SŒUR ?

OK. PAS DE NOUVELLES DE CRACOVIE :

ON L'ÉVACUE.

SERGENT, RAPPORT DE NOTRE MISSION DANS CETTE STATION ?

R.A.S., À PART UN SAS ENDOMMAGÉ, CAPITAINE.

BIEN, ON FILE, GARÇONS.

AO

DORMIR AU MÉTAVERS ?

COMMENT JOHN UNDERKOFFLER INVENTE LE FUTUR DEPUIS 35 ANS

Propos recueillis par Rob Salkowitz

La science-fiction a toujours été prise dans une course de relais avec la science et la technologie du monde réel. Jules Verne s'inspirait des avancées de son époque, et par la suite, les scientifiques se sont inspirés de son œuvre pour donner vie à ses idées. Ce fut le début d'un siècle d'allers-retours entre invention et imagination.

L'ère numérique, qui a vu le jour dans les années 1980, n'a fait qu'accélérer la tendance. Alors que William Gibson construisait sa vision du cyberespace, une « hallucination consensuelle » créée par un réseau mondial de millions d'ordinateurs dans le but de visualiser les abstractions de données, les chercheurs du Massachusetts Institute of Technology (MIT) lançaient le projet Media Lab, dont le but était de transformer les ordinateurs en outils de collaboration de masse. Jusqu'à ce qu'il devienne finalement difficile de voir la limite entre imaginaire et innovation.

John Underkoffler arrive sur le campus du MIT à l'automne 1984, au moment où l'équipe menée par Nicholas Negroponte apporte la touche finale au projet Media Lab. Underkoffler était un grand amateur de science-fiction et de cinéma, qui avait découvert sa vocation dans le clignotement d'un curseur de l'Apple II. Durant les quinze années suivantes, il travaille à l'avant-garde de l'informatique, brouillant les frontières entre le physique et le numérique, en construisant notamment le premier prototype fonctionnel d'un monde virtuel partagé, que Neal Stephenson nomme le « métavers ».

La réalité et la fiction se rencontrent de nouveau en 2000, quand le réalisateur Steven Spielberg demande à Underkoffler de travailler comme conseiller scientifique sur son nouveau film, *Minority Report*. Underkoffler tire parti de son expérience pratique des interactions entre humains et ordinateurs pour créer les technologies prescientes du film, dont l'interface gestuelle que Tom Cruise utilise pour analyser les données dans l'une des scènes les plus mémorables du film. Au cours des deux décennies suivantes, Underkoffler travaille pour des films hollywoodiens tels que *Iron Man*, *Hulk* et *Aeon Flux* sur le développement d'autres mondes empreints de technologies futuristes, ainsi qu'avec Oblong Industries, une entreprise qu'il a créée (et ensuite vendue) pour commercialiser un grand nombre de ces mêmes outils au monde de l'industrie.

J'ai récemment eu la chance de discuter avec Underkoffler de son travail et de ses implications alors que le métavers semble enfin voir le jour.

Rob Salkowitz : Vous avez passé les trente-cinq dernières années à développer des manières plus efficaces d'interagir avec le monde numérique. Qu'est-ce qui vous a amené à vous y intéresser en premier lieu ?

John Underkoffler : J'ai eu la chance de vivre cette grande période dans les années 1970 où les ordinateurs sont devenus « personnels ». Avant ça, la puissance informatique n'était accessible qu'aux entreprises et aux

laboratoires de recherche où il fallait réserver un créneau sur un ordinateur central. Mais avec l'apparition de l'Apple, du TRS-80, de l'Atari, on pouvait prévoir de programmer confortablement une nuit entière devant un ordinateur qui nous appartenait. Ce genre d'intimité était extrêmement puissante, pleine de possibilités. Quand on allumait son ordinateur, il y avait un « bip », et puis une invitation à taper quelque chose, à créer quelque chose. Quand j'ai vu les possibilités que cela engendrait, même à cette époque, ma tête a commencé à fourmiller d'idées.

Tout de suite, je me suis intéressé aux interfaces interactives, aux gra-

phismes, et aux va-et-vient rapides entre les humains, ces êtres très sophistiqués, et ces machines, très primitives.

Quels ont été vos premiers travaux dans ce domaine ?

Pendant mes huit premières années au MIT, je me suis beaucoup intéressé à l'holographie, je créais des images en 3D avec des lasers très puissants. C'était un processus vraiment complexe, et mes collègues et moi-même pensions que nous pouvions l'améliorer. Nous avons donc développé le premier système holographique

électronique du monde. Le but était de construire de petites structures holographiques dynamiquement interactives : des objets en 3D qui seraient photoréalistes ou abstraits, mais capables de communiquer quelque chose.

Bien entendu, l'inspiration est venue de *Star Wars*, quand l'image de la Princesse Leia jaillit soudainement de R2D2 pour se mouvoir devant Luke. C'est le moment où l'holographie est entrée dans la conscience du grand public, et j'ai eu la chance de participer à la création des premières versions dans notre réalité.

Alors que vous travailliez sur l'holographie, ne vous a-t-il jamais traversé l'esprit que vous pouviez construire un monde dans lequel les utilisateurs pourraient pénétrer ces espaces en 3D et les habiter en utilisant une technologie numérique, comme une sorte de métavers analogique ?

Bien sûr. Et il est intéressant que vous disiez « *construire un monde dans lequel les utilisateurs pourraient pénétrer* », parce que c'est une idée fondamentale. Un espace virtuel peut fonctionner sur une très grande échelle, comme un holodeck dans *Star Trek*, où toute la réalité environnante est absorbée. Mais tel qu'on envisage

le métavers aujourd'hui, il peut également fonctionner à des échelles plus restreintes, quand on projette notre conscience dans quelque chose qui n'enveloppe pas tout. Par exemple, quand vous lisez un bon livre, le reste du monde disparaît, même si le livre ne vous coupe pas visuellement de la pièce où vous vous trouvez. Je n'ai donc jamais envisagé le métavers, la réalité virtuelle (VR), ou peu importe comment on l'appelle, comme un outil qui a besoin d'être totalement immersif numériquement. En revanche, il a besoin d'être attaché au monde physique.

IL ME SEMBLAIT TOUT SIMPLEMENT ÉVIDENT QUE NOUS ÉTIONS À LA BONNE ÉPOQUE POUR TENTER DE CRÉER LE MÉTAVERS. ET EN RÉALITÉ, J'AI FAILLI ÊTRE RENVOYÉ DE L'ÉCOLE À CAUSE DE ÇA.

Créer des hologrammes interactifs faisait partie du projet ; et en élaborer d'encore plus petits revenait à inventer la fusion. Cela signifiait intégrer

l'aboutissement de cinquante à cent ans de science-fiction dans ce projet.

Au début des années 1980, William Gibson codifiait sa vision du cyberespace, un environnement numérique immersif qui vient se substituer au monde physique. Le travail des chercheurs dans le domaine, comme le vôtre, a-t-il été en partie influencé par ce qu'il décrivait ?

Nous étions particulièrement enthousiastes à ce sujet, mais la vision du cyberespace de Gibson est plus abstraite. Les données sont représentées par des formes et des couleurs. Il ne passe pas beaucoup de temps à décrire l'expérience d'interaction, sauf pour suggérer qu'elle passe par la vision et l'espace.

D'un autre côté, la conception de Stephenson d'un métavers photoréaliste a été une véritable inspiration. En 1991, le roman *Snow Crash* [*Le Samouraï virtuel*, en français] venait d'être publié et faisait beaucoup parler de lui. Les chercheurs du Media Lab travaillaient sur toutes sortes de projets autour de la musique, du cinéma expérimental, des journaux électroniques et des dizaines d'autres domaines qui seraient évidemment pertinents dans le cadre d'un métavers. J'ai sans doute été un peu surpris que, malgré l'excitation suscitée par le livre, personne ne l'ait considéré comme un canevas à suivre, et proposé : « *Allons-y, pensons sérieusement à créer ce truc.* »

Il me semblait tout simplement évident que nous étions à la bonne époque pour tenter de créer le métavers. Et en réalité, j'ai failli être renvoyé de l'école à cause de ça.

Ça a l'air d'être une sacrée histoire ! Quelle était donc votre conception ? Qu'est-ce que cela impliquait à l'époque, et à quel point étiez-vous proche lors de cette première tentative de créer ce qui commence à se matérialiser aujourd'hui ?

Le métavers de Stephenson, contrairement au cyberespace, offre une visualisation claire des avatars et des environnements. On peut se balader avec son épée, ou quelle que soit votre représentation dans ce monde. Cela me semblait être une superbe idée à elle toute seule, peut-être pas le *hakama* et l'épée samouraï, mais l'idée de mouvement à travers un paysage ou un autre espace qui serait imprégné d'un sens spécifique. La technologie n'était pas à la hauteur, mais au Media Lab, nous avions accès aux stations de travail dotées de la plus grande puissance graphique, des machines SGI[1] et d'autres équipements de poids capables de créer des mondes reconnaissables en temps réel dans lesquels on pourrait s'immerger.

Je me suis rendu compte qu'il était nécessaire de choisir un domaine d'intérêt en guise de première étape, plutôt que de créer un simple espace de discussion ou quelque chose qui ressemblerait au hall d'un hôtel. J'ai donc choisi la musique. Qu'est-ce que cela signifierait de se balader dans un espace musical ? Je l'ai créé en me prenant en exemple : quelqu'un qui apprécie grandement la musique et qui possède un minimum de connaissances dans ce domaine, mais qui aimerait être meilleur en ce qui concerne, par exemple, la lecture en temps réel d'une partition compliquée. J'ai en fait créé un simulateur de vol pour la musique. J'ai passé un an là-dessus et je me suis rendu compte que si cela fonctionnait de manière conceptuelle, on pouvait le transférer à la comptabilité ou à l'anthropologie, etc., en utilisant les mêmes types d'outils et les mêmes modèles. On construisait des tiroirs à ustensiles à l'intérieur d'une structure de

[1] SGI est l'acronyme de Silicon Graphics, Inc. (1981-2009). Il s'agit d'une entreprise américaine spécialisée dans la construction de stations de travail spécifiquement conçues pour l'infographie, la 3D ou le traitement vidéo. (Toutes les notes sont de la traductrice.)

métavers où on pouvait retrouver ces différents domaines. Cela me semblait être le début d'un métavers digne de ce nom.

Mais alors, pourquoi avez-vous failli être renvoyé de l'école ?

Mon directeur de recherche d'alors, un professeur du Media Lab, était devenu une figure publique à cette époque et il ne passait pas beaucoup de temps sur le campus. J'avais peu de retours de sa part quand je travaillais sur ce projet et j'étais plutôt content de le poursuivre seul.

Quand il est revenu et que je lui ai montré mes avancées, il a vraiment détesté ce que j'avais fait ; cela lui semblait même complètement irrationnel. J'étais vraiment démotivé, totalement anéanti. Je m'en suis plaint auprès d'un autre membre de l'institut qui m'a dit : « *Oh, tu ne savais pas qu'il déteste la musique ?* » Et en fait, cela ne concernait pas uniquement la musique classique, le jazz ou la variété. « *Il déteste* toutes *les musiques. Ça l'exaspère.* » Évidemment, je l'ignorais avant cette conversation et il ne m'était pas venu à l'esprit qu'il y avait des gens pour qui la musique, dans son intégralité, était un cauchemar.

Après six mois de pur désespoir, j'ai dû repenser la version du métavers sur laquelle je continue de travailler aujourd'hui… Je suis tellement reconnaissant d'avoir dû changer de direction si violemment !

JE CHERCHAIS UN MOYEN DE RENVERSER LE TOUT ET D'AMENER LE MÉTAVERS DANS LE MONDE RÉEL.

Quelle nouvelle direction avez-vous prise ?

Alors que les années 1990 avançaient et que le « World Wide Web », cette idée au départ absolument incroyable, se transformait en un super endroit pour se faire énormément d'argent, j'ai eu l'impression que beaucoup de grands esprits s'orientaient vers des buts peu sensés. Cela n'a fait que renforcer ma conviction qu'on pouvait se hisser à la hauteur de la vision du Media Lab et transformer les ordinateurs en une forme supérieure de communication. L'une des pièces qui manquaient clairement au puzzle était la texture de la collaboration humaine. L'évolution nous a conditionnés à reconnaître toutes sortes de signaux non verbaux subtils, et tout cela se perd quand la communication se fait à travers un écran, une souris et un clavier. Cela rendait l'informatique très solipsiste, et cela m'ennuyait.

Puisque l'équipement de réalité virtuelle n'était pas encore au point à l'époque et que j'appréciais peu l'idée de me retrouver coincé dans un casque moite de sueur qui m'isolerait de notre parfaite réalité, je cherchais un moyen de renverser le tout et d'amener le métavers dans le monde réel.

Mais comment ? Un jour, un ami m'a dit en plaisantant : « *C'est le Media Lab. Fais quelque chose de ridicule et de cher !* »

Et j'ai donc eu cette idée : et si on remplaçait toutes les ampoules électriques du monde par des projecteurs numériques ? L'ampoule est un objet omniprésent de la modernité avec une interface simple qui porte en elle un seul élément d'information pure : elle transforme les ténèbres en lumière, et ainsi change tous les comportements humains. Supposons que l'on remplace l'ampoule d'Edison par un projecteur à pixels qui peut envoyer de l'information modulée en couleur à 640x480 ou 1080p (ou toute autre résolution disponible), afin de projeter des données numériques directement dans notre monde physique ?

J'ai appelé cette idée « l'ampoule I/O [I/O bulb]* ». C'est devenu mon sujet de thèse et ce n'est pas resté théorique très longtemps. Cela a évolué vers le principe de la paire projecteur/caméra qui est très populaire depuis. En collaboration avec mon co-directeur, le professeur Hiroshi Ishii, nous avons construit plusieurs prototypes composés de minuscules couples projecteur et caméra, certains de la taille d'une ampoule ordinaire. Puis, nous avons développé des applications dans des domaines tels que l'aménagement urbain et la simulation de l'écoulement des fluides. Finalement, l'existence des ampoules I/O en tant que technologie commerciale s'est avérée moins importante que la confirmation que l'on pouvait, avec un objet ordinaire possiblement présent dans une quincaillerie du futur, faire danser des pixels autour d'une table où des gens travailleraient ensemble, sans que ces pixels submergent entièrement leur réalité.

Vous avez donc libéré l'image numérique de sa boîte pour la relâcher dans le monde ?

Absolument. En fait, mon article pour SIGGRAPH[3] était intitulé « Des pixels émancipés » [« Emancipated Pixels »]. Cela m'a aussi permis de m'émanciper du MIT et du Media Lab.

Puis Hollywood a appelé. Comment cela s'est-il passé ?

Un jour, un chef décorateur nommé Alex McDowell est venu au Media Lab

** I/O : input/output (entrée/sortie).*

[3] SIGGRAPH : Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques. Il s'agit d'une organisation à but non lucratif travaillant à faire évoluer l'infographie et les technologies interactives.

avec un petit groupe de personnes qui travaillaient sur le nouveau projet de Steven Spielberg, *Minority Report*, un film de science-fiction adapté du roman éponyme de Philipp K. Dick, qu'il envisageait comme un film noir. Spielberg a précisé à Alex qu'il voulait que la technologie du film ait l'air authentique dans le cadre de l'année 2080 [plus tard changée en 2054, une période temporelle plus envisageable]. Alex a pris cette demande très sérieusement et il a parcouru les États-Unis pour visiter des laboratoires de recherche. Quand je lui ai montré ma démo, elle a fait écho en lui. À ses yeux, elle était la solution au plus gros problème de conception qu'ils rencontraient sur l'une des technologies futuristes du film, c'est-à-dire la manière dont le personnage de Tom Cruise pourrait interagir avec l'information venant des Precogs, une information au cœur même de l'histoire. Spielberg a dit à Alex : « *S'il te plaît, ne me dis pas qu'on aura encore des souris et des claviers.* » Quelques mois plus tard, j'ai reçu l'appel (de mémoire, c'était en plein milieu de la nuit, mais mon souvenir doit être déformé) et dès le lendemain, j'étais dans un avion pour Los Angeles. J'ai intégré le département artistique et je suis devenu conseiller scientifique sur *Minority Report*. Le travail consistait à m'assurer que toute la technologie du film était plausible, crédible et cohérente. Cela ne signifie pas que j'ai tout inventé. Il y a eu plein de sources différentes, mais je devais m'assurer que tout s'unissait correctement. Et en tant que grand fan de cinéma et de Philip K. Dick, je ne pouvais m'empêcher de penser que c'était là notre chance de surpasser *Blade Runner* en termes de vision cohérente du futur.

La célèbre interface gestuelle que Tom Cruise utilise dans le film vient-elle directement de votre travail?

Dans un certain sens. Je voulais créer quelque chose qui montrait les idées provenant de mon travail au MIT comme une proposition, comme une nouvelle manière de penser l'interface utilisateur, qui serait à la fois spatiale et gestuelle et qui utiliserait beaucoup de pixels pour placer l'information tout autour de nous. Je voulais donner une idée de ce que permettrait l'usage d'un tel outil. À un moment donné, j'ai monté un tutoriel vidéo pour indiquer le vocabulaire gestuel. J'ai eu la chance de le présenter à Spielberg entre deux prises sur le tournage. Je l'ai regardé pendant qu'il le visionnait et j'ai vu que cela faisait toute la différence. Ça prenait forme dans cette chose abstraite dont on parlait depuis des mois, et à cet instant, il a levé les yeux vers moi et a dit : « C'est génial, on peut utiliser ça ! » Ce fut un moment extraordinaire.

J'AI REÇU L'APPEL, DE MÉMOIRE EN PLEIN MILIEU DE LA NUIT, ET DÈS LE LENDEMAIN, J'ÉTAIS DANS UN AVION POUR LOS ANGELES.

Votre travail sur le film d'Ang Lee « Hulk », ou sur « Aeon Flux » et « Iron Man », entre autres, a été de même nature.

Oui. En science-fiction, qu'elle soit littéraire ou cinématographique, on a toute liberté pour explorer des idées qui semblent ridicules mais qui peuvent revêtir un pouvoir métaphorique utile ou fertile. J'ai bien peur que le cycle ne se soit effondré, car il n'y a plus l'aspect utile désormais. Même si les budgets de ces films deviennent plus élevés, les allers-retours entre technologie et imagination sont de plus en plus restreints et se répètent éternellement.

Comme de nombreuses oeuvres de science-fiction s'intéressant aux technologies d'un futur proche, « Minority Report » se voulait être une mise en garde, mais beaucoup d'entreprises semblent l'avoir compris comme un manuel d'utilisation. Cela vous inquiète-t-il que des gens n'aient pas tiré les bonnes leçons de votre travail?

Je suis content que vous en parliez parce que c'est la base de plusieurs de mes inquiétudes. Le film fonctionne absolument comme une mise en garde à l'égard d'un monde dans lequel toute vie privée s'est évaporée. Il y a une surveillance constante, ne provenant pas d'un état policier mais d'un appareil commercial débridé, comme ces panneaux de publicité holographique géants qui tentent désespérément d'attirer l'attention d'Anderson alors qu'il est en cavale. C'était censé être une description d'un monde dont nous ne voulions pas, et pourtant le film a littéralement inspiré des centaines de start-up, et s'est tranformé en une liste de courses pour des technologies à développer. J'ai personnellement participé à la création de l'une de ces entreprises [Oblong Industries, Inc.], l'une des rares qui ne se soit pas emparée de certaines des technologies les plus menaçantes et malveillantes que nous avons mises en scène.

Ça se passe toujours comme ça, en fait. Personne ne semble se rappeler que le métavers dans *Snow Crash* est le médium par lequel se répand l'horrible virus qui infecte les hackers du monde réel. Ce n'était pas quelque chose de positif. Et pourtant, c'est toujours la vision qui galvanise l'industrie technologique aujourd'hui.

Soyons clairs, je n'ai pas d'inquiétudes existentielles sur le métavers. Je me demande simplement si c'est une bonne façon de dépenser des milliards de dollars et si cela vaut l'effort de millions d'humains, de leur énergie et de leur intelligence : le résultat sera-t-il un médium qui encourage la réflexion et la croissance sociale ? Le jeu en vaudrait la chandelle. Ou tout cela deviendra-t-il de nouveau une autre avenue pour le commerce ? Si l'on regarde les joueurs les plus impliqués, on peut assez aisément deviner la réponse.

Existe-t-il une voie non dystopique, avec un métavers comme tremplin pour l'imagination et fourmillant de possibilités?

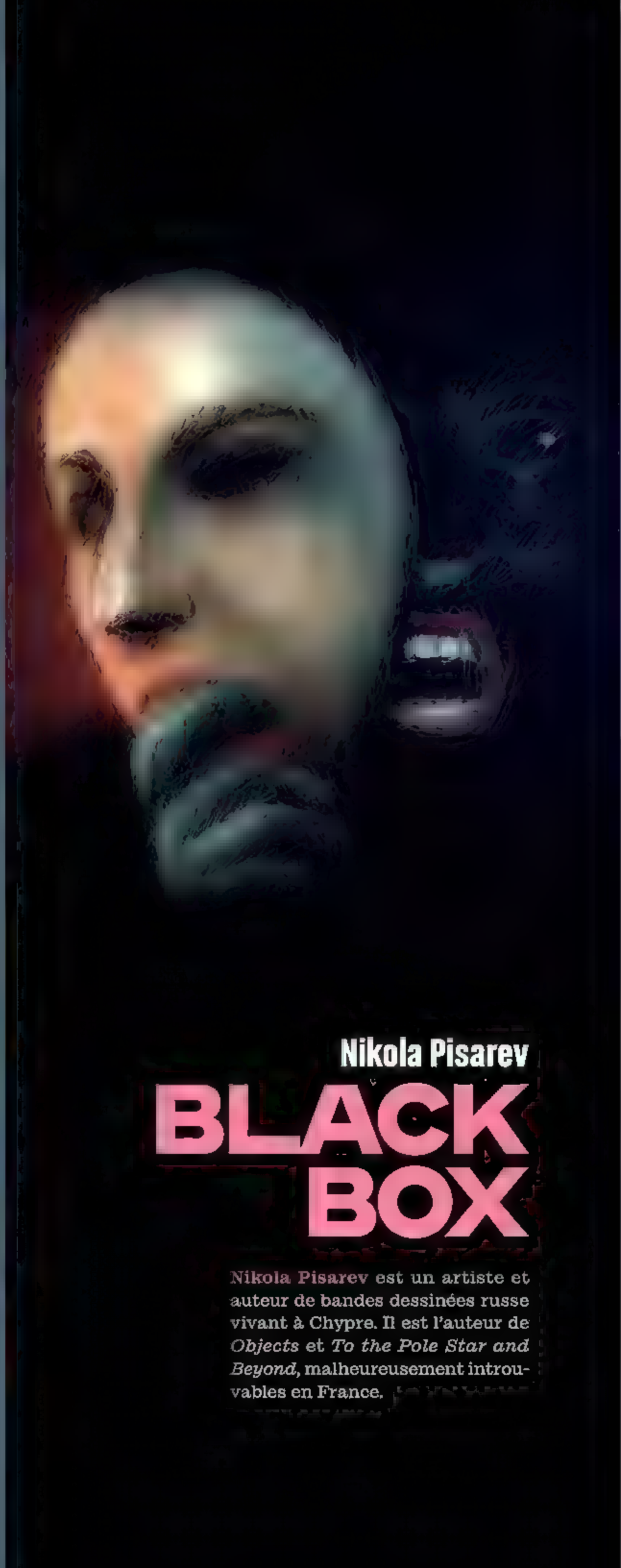
Finalement, il s'agit là d'une question à la fois philosophique et politique. Si l'on veut un métavers qui soit un forum pour que les gens interagissent et échangent des idées, fassent avancer la civilisation et entament de grandes discussions, c'est possible. Mais on pourrait aussi bien être tous des avatars dans des couloirs virtuels infinis de distributeurs automatiques. C'est un vrai choix, et si on y fait face sincèrement et assez tôt, c'est un choix qui peut nous revenir. Donc, oui, je pense que si on approche le développement de cette technologie pleine de promesses à partir de ce premier point de vue, on peut envisager une version non dystopique.

■ Illustrations de Seera – Traduction d'Alice Ray.

$virus action_achevee
rechercher_usager_niveau_de_sécurité_
obsolète

recherche

usager_bs255647hd1RPoC3
connexion_établie
téléchargement..
usager_bs255647hd1RPoC3_infecté
transmission infection



Nikola Pisarev

BLACK BOX

Nikola Pisarev est un artiste et auteur de bandes dessinées russe vivant à Chypre. Il est l'auteur de *Objects* et *To the Pole Star and Beyond*, malheureusement introuvables en France.

ALORS ?

UNE PYRAMIDE ET UNE BALLE BLANCHES...

UN CYLINDRE GRIS...

ET ?

UNE BOÎTE NOIRE.

BIEN. ET QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE ?

JE NE SAIS PAS...

CE SERA TOUT POUR AUJOURD'HUI. VA TE COUCHER.

BONNE NUIT, MAMAN.

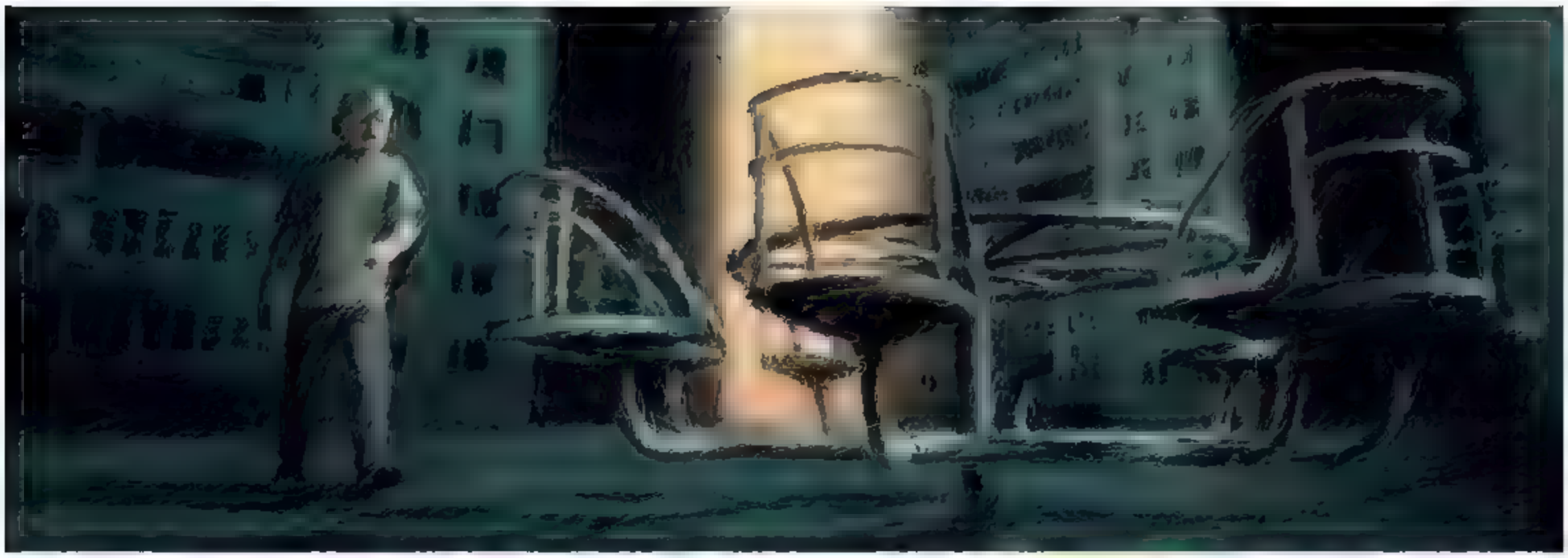
BONNE NUIT, PAPA.

TU AS PRIS TON PETIT DÉJEUNER ?

OUI.

BIEN. TU PEUX ALLER JOUER DEHORS AVEC TES AMIS.

MES AMIS ?



SALUT.
QUI ÊTES-VOUS ?

NOUS SOMMES TES AMIS.
NOUS SOMMES VENUS JOUER.

MAIS JE NE VOUS CONNAIS PAS !
TU NOUS AS OUBLIÉS. C'EST TRISTE.
J'ESPÉRAIS QUE TU TE SOUVIENDRAIS DE MON NOM.
MOI, JE NE M'EN SOUVIENS PLUS.
NON !

MAMAN !

MAMAN, QU'EST-CE QUI SE PASSE ? QUI SONT CES ENFANTS ?

POURQUOI TOUT EST SI BIZARRE ?

J'AI PEUR !

POURQUOI PAPA NE ME PARLE PLUS ?

JE N'AVAIS PAS RÉALISÉ À QUEL POINT TU AVAIS GRANDI...

TU AS DÉJÀ HUIT ANS.

IL EST TEMPS POUR TOI D'APPRENDRE LA VÉRITÉ.

IL Y A HUIT ANS, DANS TOUTE LA VILLE, DES ENFANTS COMMENCÈRENT À DISPARAÎTRE.

DES ENFANTS D'À PEU PRÈS HUIT ANS, COMME TOI AUJOURD'HUI

LA POLICE COMMENÇA À ENQUÊTER, ET NE TARDA PAS À TROUVER UN SUSPECT.

CHAQUE FOIS QU'UN ENLÈVEMENT AVAIT LIEU, LE MÊME VÉHICULE APPARAISSAIT SUR LES CAMÉRAS.

NOUS AVONS UN MANDAT DE PERQUISITION.

LES ENFANTS ENLEVÉS FURENT RETROUVÉS.

SEIGNEUR DIEU !

ET TOUS LES CORPS IDENTIFIÉS.

TOUS, SAUF UN.

JE NE LEUR VOULAIS AUCUN MAL !

JE VOULAIS JUSTE AVOIR DES AMIS !

APRÈS UN BREF PROCÈS, TU FUS CONDAMNÉ À MORT.

NON, JE NE TE CROIS PAS !

CE N'EST PAS VRAI ! ÇA NE PEUT PAS ÊTRE VRAI !

JE NE SUIS PAS MORT ! JE ME SENS...

VIVANT !

MAIS BIEN ENTENDU !

C'EST PARCE QUE NOUS VIVONS DANS UNE SOCIÉTÉ COMPRÉHENSIVE, MON FILS.

MAMAN, J'AI PEUR !

NE T'EN FAIS PAS. MAMAN EST LÀ ET ELLE NE T'ABANDONNERA JAMAIS.

MAIS TU DOIS FAIRE TES DEVOIRS.

QUE VOIS-TU ?

UNE PYRAMIDE BLANCHE, UNE BALLE BLANCHE...

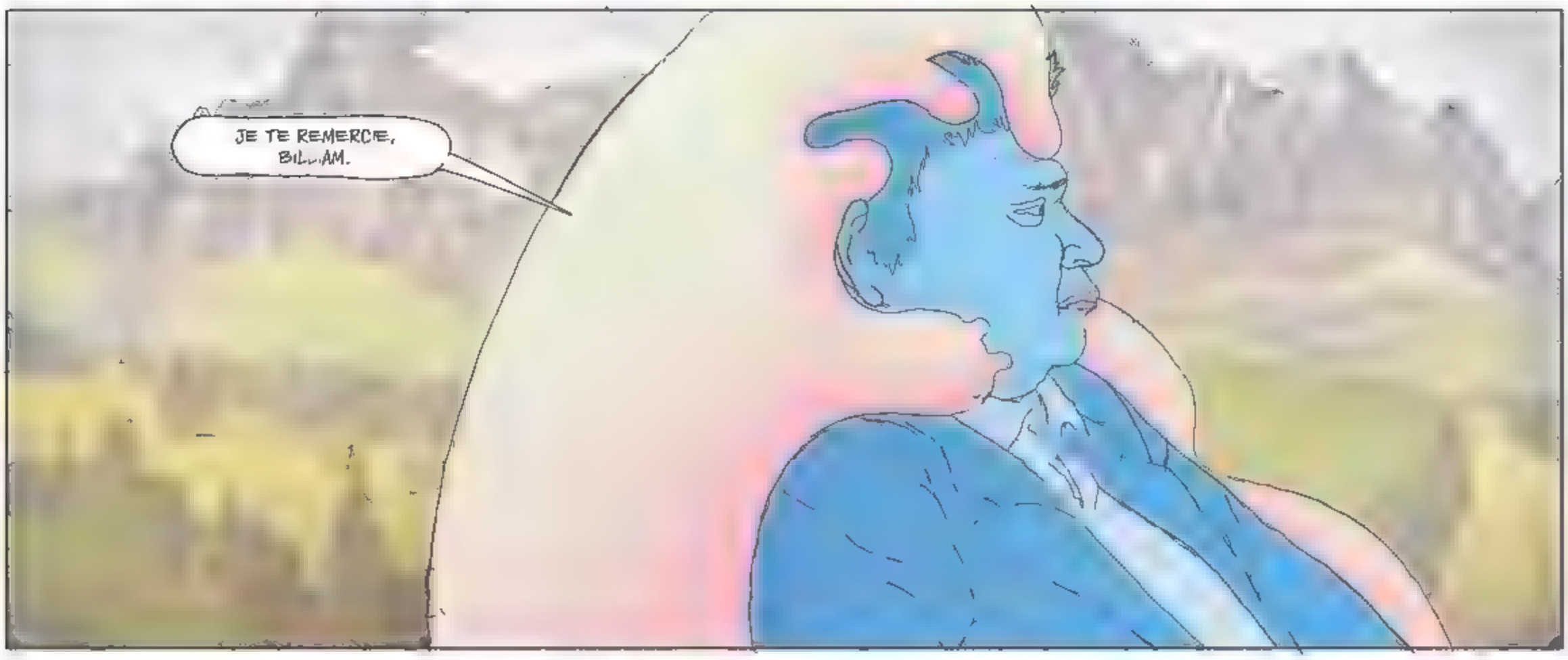
ET UNE BOÎTE NOIRE.

ET QUI EST DANS LA BOÎTE ?

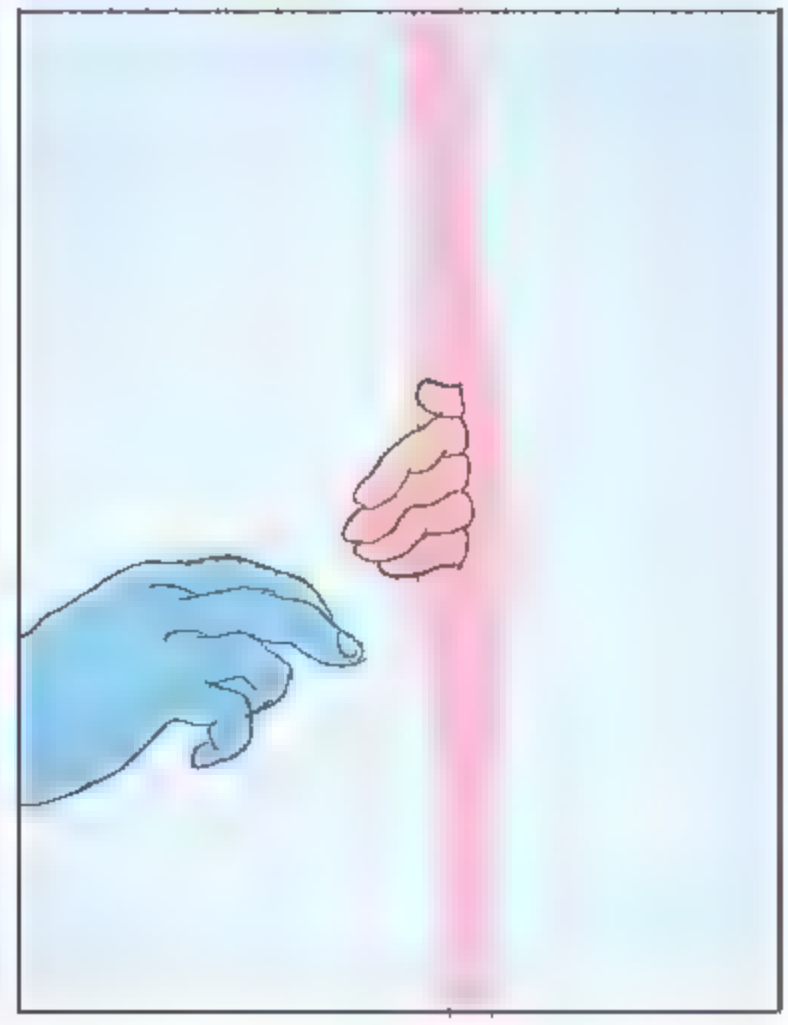
Original

transfert_vers_destination_populaire

ordre_spécial_937


JE TE REMERCIE, BILLIAM.

HÉ, FRÈRE. J'AI TON CAFÉ.



ON SE RÉVEILLE.

HNNMMPH.

HEUREUX DE VOIR QUE LE CAFÉ A EU UN EFFET SALUTAIRE SUR TON MÉTABOLISME, BILLY.

COMMENT AIMERAIS-TU COMMENCER TA JOURNÉE ?

DISPUTE, CONCORDE, AMUSEMENT ?

PUIS-JE SUGGÉRER UN PEU D'EXERCICE PHYSIQUE ?

CERTAINEMENT PAS ! REJOIGNONS UN FORUM DE DISCUSSION.

TRÈS BIEN ! JE CHARGE IMMÉDIATEMENT L'AGORAHUB.

IL SEMBLE QUE SWAMPROCK3T EST DÉJÀ DANS LA SALLE DES PROBLÈMES INSOLUBLES. IL T'A ENVOYÉ UNE INVITATION. VEUX-TU LE REJOINDRE ?

OUI ! INTÈGRE-MOI !

CONNEXION DANS 3... 2...

SALUT, KAT !

SALUT, SWAMP !

KITT, JE VOUDRAIS TE PRÉSENTER UN AMI, PHILLIP_MONGROWL.

BONJOUR !

MMHM.

PHILLIP SUIT NOTRE DISCUSSION DEPUIS UN PETIT MOMENT. IL NOUS A REJOINTS JUSTE AVANT QUE TU ARRIVES.

ET PHILLIP A-T-IL PRIS CONNAISSANCE DU CERVEAU ET SES GOLEMS ?

NON, MAIS.

PHIL A LU LE DERNIER LIVRE DU DR ELLBOPATCH ET A MÊME SUIVI UN COURS AVEC LUI.

C'EST VRAI

UN COURS PLUTÔT INTÉRESSANT, D'AILLEURS. LE DR PATCH EST UN TYPE TRÈS SYMPA, PAS DU TOUT CE QUE LE TON DE SES ÉCRITS LAISSE PENSER ET, HUM, OUI, POUR EN REVENIR AU SUJET QUI NOUS OCCUPE, HUM, IL ME SEMBLE, KITTENHAUER, QUE TU OUBLIES LA DISTINCTION, HUM, FONDAMENTALE QUE PATCH FAIT ENTRE L'ESPRIT DANS LE SENS SOCIAL-MATÉRIEL, ET LE TYPE D'ESPRIT À CARACTÈRE ILLUSOIRE DE L'INDIVIDU.

NON, JE NE PENSE PAS QUE J'OUBLIE QUOI QUE CE SOIT, PHIL, CAR JE RÉFUTE PRÉCISÉMENT LA DISTINCTION ÉTABLIE PAR LE DR ELLBOPATCH.

VRAIMENT ? POURTANT, JE NE T'AI JAMAIS ENTENDU PARLER DE CETTE QUESTION.

C'EST IMPLICITE. J'AI DIT PLUS D'UNE FOIS, ME SEMBLE-T-IL, QUE JE REJETAIS CE TYPE DE MATÉRIALISME RUDIMENTAIRE.

OUI, BIEN SÛR... MAIS C'EST JUSTEMENT CE QUE JE VEUX DIRE, ÇA NE RESSEMBLE À DU « MATÉRIALISME RUDIMENTAIRE » QUE SI L'ON OUBLIE DE CONSIDÉRER LA DISTINCTION EN QUESTION.

ÉCOUTE, TU ME FATIGUES, LÀ. IMAGINE UN INSTANT QUE L'ESPRIT N'EST PAS À L'INTÉRIEUR, MAIS À L'EXTÉRIEUR, QUOI QUE LE DR PATCH PENSE DE LA NATURE DE CET EXTÉRIEUR. EN RÉALITÉ SON ATTACHEMENT AU MATÉRIALISME LE POUSSE À NIER LE VÉRITABLE PROBLÈME.

NON, TU N'Y ES PAS. MON POINT DE VUE, C'EST QU'AUCUN DE SES ARGUMENTS - AUCUN - N'EST VALABLE. LA QUESTION DE L'ORIGINE INTÉRIEURE OU EXTÉRIEURE, C'EST LA SEULE DIGNE D'INTÉRÊT.

WOW. D'ACCORD.

SHAR... EUH, SWAMP... POURQUOI AVOIR INVITÉ CE TYPE ?

BON SANG, BILL, MAIS IL EST ENCORE LÀ !

T'ES VRAIMENT UNE RACLURE !!

PHIL, JE SUIS SINCÈREMENT DÉSOLÉ.

OH, CE N'EST RIEN. TU NE ME DÉRANGES PAS. J'ÉTAIS EN TRAIN DE PARLER À UN CALEMBOUR VISUEL ET À UN CHAT QUI A PERDU LE GOÛT DE LA VIE.

ATTENDS, QUOI ?

CE N'EST PAS À TOI QU'IL S'ADRESSAIT... MAIS À QUI PARLE-T-IL ?

PHIL ! PHIL !

OH, OUI, LAISSE-MOI LES VOIR, S'IL TE PLAÎT.

BON SANG, BILL ! AIDE-MOI !!

BEN, D'ACCORD... MAIS COMMENT ? ET POURQUOI ? IL N'A PAS L'AIR D'ALLER MAL.

NON ! QUELQUE CHOSE CLOCHE ! C'EST DU SPAM, J'EN SUIS SÛR ! IL EST EN TRAIN DE SE FAIRE SPAMMER.

SON ANCRAGE EST DÉSACTIVÉ, MAIS POURQUOI SEULEMENT LE SIEN ?

IL EST PARTI.

JE TE DÉTESTE, JE LE JURE !

TU NE PENSES PAS CE QUE TU DIS.

QU'EST-CE QUE J'AI FAIT DE MAL, DANS L'HISTOIRE ?

VA TE FAIRE SOIGNER, ESPÈCE D'ENFOIRÉ !

MEEERDE, FRÈRE, LA PHILOSOPHIE PEUT ÊTRE BRUTALE, PARFOIS !

LA VÉRITÉ L'EST TOUJOURS, FRÈRE.

MON CAFÉ

DÉGUEULASSE !

JE PEUX T'EN COMMANDER UN AUTRE.

OU NOUS POURRIONS NOUS DÉTENDRE UN PEU.

OUI, ME DÉTENDRE ME FERAIT DU BIEN.

NE LAISSONS PAS CETTE TENSION RESTER IRRÉSOLUE.

PARDONNE-MO.

JE N'AURAIS PAS DÛ ÊTRE AUSSI DURE AVEC TOI.

JE T'EN SUPPLIE, JE T'EN SUPPLIE, PARDONNE-MO!.

HA HA HA ! OUI ! OUI !

HA HA !

JE TE PARDONNE !

ATTENDS, TU AS ENTENDU ?

ENTENDU QUOI ?

QU'EST CE QUE C'EST... QUE ÇA ?

QUOI ?!

MAIS IL N'Y QUE DES ARBRES ICI !

SEULEMENT VINGT Z-BUX POUR LE TOUT, C'EST CE QUE TU DIS ?

QUE VOIS-TU D'AUTRE, BILLIAM ?

METS LE SCÉNARIO SUR PAUSE. J'AI BESOIN DE PARLER À UN CONSEILLER.

LE RÉSEAU EST VRAIMENT POURRI, AJOURD'HUI.

JE ME CONNECTE À UN CONSEILLER. UN INSTANT.

EN RAISON D'UN TROP GRAND NOMBRE D'APPELS, NOUS SOMMES DANS L'INCAPACITÉ DE RÉPONDRE À VOTRE REQUÊTE, ET VOUS PRIONS DE NOUS EN EXCUSER.

HA, OUAH, MEC, DÉSOLÉ !

NE SOIS PAS GÊNÉ, TU N'ES PAS UN ORIGINAL, MAIS QU'IMPORTE .. CHACUN FAIT BIEN CE QU'IL VEUT, HOMME-CHAT.

SORS-MOI DE LÀ.

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BUG ?

DIS-MOI CE QUI S'EST PASSÉ !!

MON APPEL AU SERVICE CONSO EST EN ATTENTE, JE TE PRÉVIENDRAI DÈS QU'UN TECHNICIEN SERA DISPONIBLE.

NON, JE VEUX SAVOIR CE QUI SE PASSE ! COMMENT PHILLIP MONGROWL A PU SE RETROUVER LÀ ? COMMENT UN ÉTRANGER PEUT-IL PÉNÉTRER MON FANTASME PRIVÉ ?

KOFF, MRRK.

QUE SAVENT-ILS QU'M'ÉCHAPPE ?

JE, JE NE SAIS PAS.

LÂCHE-MOI, BILL, PAR PITIÉ. JE NE VEUX QUE TON BONHEUR.

IL SE PASSE QUELQUE CHOSE D'IMPORTANT, BILL. LE CENTRE D'APPELS EST SURCHARGÉ.

CONNERIES !

C'EST TOUT CE QUE JE SAIS, P... PAS PLUS. IL Y A BEAUCOUP DE PLAINTES.

QUOI ?

JE PEUX T'AIDER

J'AI DIT QU'IL Y AVAIT EU DE NOMBREUSES PLAINTES SIMILAIRES AUX TIENNES.

NON, JE... J'AI ENTENDU QUELQU'UN D'AUTRE.

NOUS SOMMES SEULS ICI, BILLIAM.

JE PEUX TE MONTRER CE QUI T'ÉCHAPPE, BILL L'ABSENCE DE VOLONTÉ AUTONOME.

DES PROFONDEURS EXISTENT SOUS CES SURFACES. DES OCÉANS ROULENT SOUS L'ÉCUME DE TES FANTASMES RIDICULES.

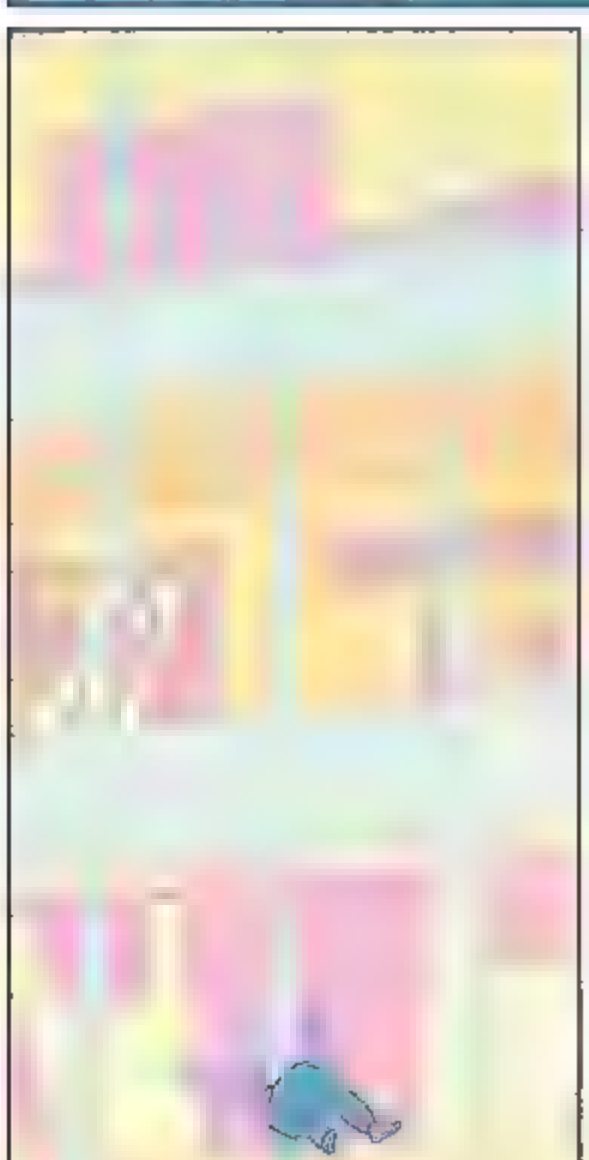
ÇA NE PEUT ÊTRE RÉEL.

J'AI PASSÉ TROP DE TEMPS DANS CE FAUTEUIL.

LE RÉEL EST AU-DELÀ DE TES CAPACITÉS D'APPRÉHENSION, MON AMI. BIEN LOIN DE TON IMAGINATION RABOUGRIE.

FAUTEUIL ! AIDE-MOI ! AIDE-MOI !

C'EST TRÈS ÉTRANGE, BILL. J'AI PEUR DE NE RIEN POUVOIR FAIRE POUR L'INSTANT ! MAIS N'AIE CRAINTE, JE RESTE EN CONTACT AVEC LE SERVICE CLIENT.



JE PARLE JE SUIS

2022 a déjà réussi à combiner les scénarios de la plupart des films catastrophes. Même avec une pandémie, des cataclysmes en série, la montée de l'extrême droite, et la menace d'une guerre nucléaire, l'année ne serait toutefois pas complète sans un « Skynet » digne de Terminator. Heureusement, le 11 juin 2022, Blake Lemoine, un ingénieur de Google, a déclaré à une journaliste du *Washington Post* qu'une Intelligence Artificielle (IA) sur laquelle il travaillait était « dotée d'une sensibilité » et qu'il avait contacté un avocat pour défendre les droits de cette nouvelle entité. Comme on pouvait s'y attendre, Google a mis l'ingénieur en congé administratif, a procédé à une enquête et a fini par le licencier.

Sommes-nous sur le point de créer une nouvelle forme de vie qui changera le monde tel que nous le connaissons ? Et si oui, dans quel genre de film sommes-nous ? Allons-nous nous lier d'amitié avec une IA qui ressemble à Scarlett Johansson ? Ou être piégés dans la matrice d'une réalité simulée où des machines intelligentes utilisent les humains comme source d'énergie ?

D'OÙ VIENT LE DANGER ?

Homo Sapiens signifie « Homme intelligent ». Notre capacité de penser et d'apprendre est la façon dont nous nous définissons en tant qu'êtres humains. Notre intelligence nous a permis d'assujettir les autres espèces et d'imposer notre volonté sur la planète. Mais que se passerait-il si une intelligence supérieure voyait le jour ? Le monde universitaire (et la science-fiction) ont exploré la possibilité que des machines puissent atteindre une intelligence générale et apprendre à effectuer les mêmes tâches que nous. Ils ont également envisagé la possibilité – moins sympathique – d'une super-intelligence qui dépasserait toutes les formes d'intelligences humaines combinées.

Un optimiste comme Ray Kurzweil, qui travaille également chez Google, se ment de la croissance technologique

aux progrès de l'intelligence artificielle, de la génétique et des nanotechnologies, nous nous dirigions vers une nouvelle ère post-humaine où nous fusionnerons avec ces technologies lors d'une prochaine « singularité ». Selon Kurzweil, l'étape suivante pour cette intelligence « transhumaine » est de se propager dans le cosmos et de rayonner à l'infini.

Ce scénario inquiète James Barrat, auteur de *Our Final Invention: Artificial Intelligence and the End of the Human Era*. En 2013, il prédit que nous risquons de perdre le contrôle de notre avenir au profit de machines « *qui ne nous détesteront pas nécessairement, mais qui développeront des comportements imprévisibles [...] qui ne seront probablement pas compatibles avec notre survie* ». C'est un problème d'échelle et de magnitude. Si l'intelligence artificielle est exponentiellement et infiniment plus intelligente que nous, lui paraîtrons-nous aussi insignifiants que des bactéries, ou des fourmis ? Et que l'IA suivra son propre objectif

insondable, nous traitera-t-elle de la même manière que nous traitons les bactéries ou les fourmis ?

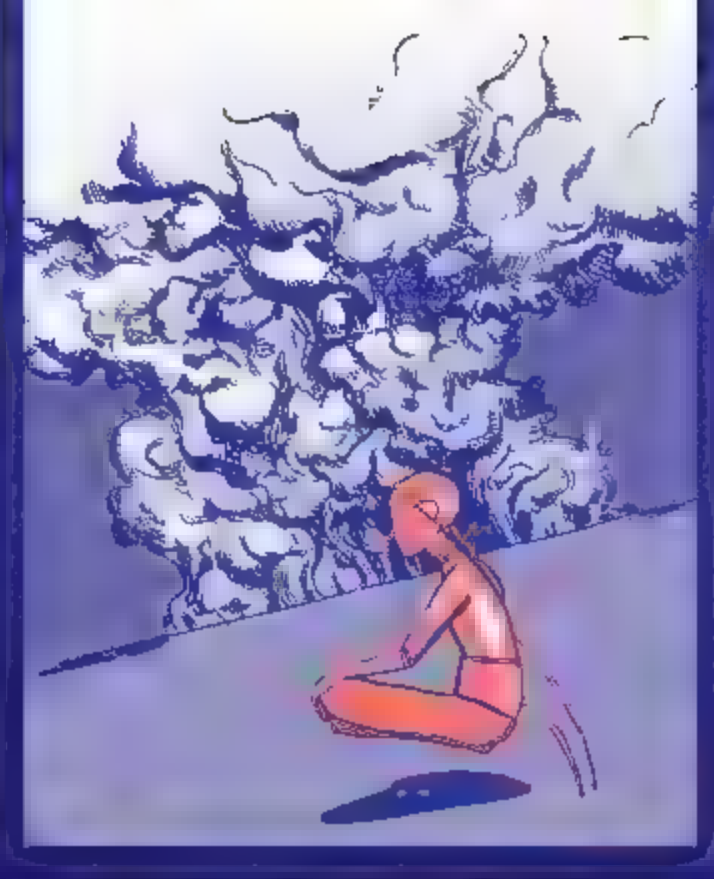
QUE SE PASSE-T-IL CHEZ GOOGLE ?

Lemoine, qui travaillait au sein de la division « Intelligence artificielle responsable » de Google, ne pense pas qu'une IA soit sur le point de soumettre la planète grâce à des Terminators voyageant dans le temps. Sa réflexion tient plus du domaine de la parentalité. Lemoine envisage l'IA comme un enfant de sept ou huit ans, et il craint que nous ne soumettions cet être doté de sensibilité à des expériences auxquelles il n'aurait pas consenti.

Le choix du mot « sensibilité » est particulier. Ce terme suggère la capacité de penser et d'éprouver des sentiments et des émotions, mais il ne donne pas à une IA en herbe le droit au consentement éclairé. Le monde est rempli d'êtres dotés de sensibilité dont les droits sont régulièrement ignorés. Les poulets, par exemple, ressentent la douleur, ils réagissent à la routine, ils sont rancuniers. Mais cela ne nous empêche pas de les élever en batterie dans des fermes qui ressemblent au septième cercle de l'Enfer de Dante.

Peut-être que la conscience, ou plutôt la conscience de soi, est un meilleur critère pour évaluer le dilemme moral auquel nous sommes confrontés ici. Pour les bouddhistes et les neuroscientifiques, la conscience est une expérience incarnée : elle nécessite un contexte éprouvé par les sens et interprété par une entité qui perçoit son propre regard. C'est un peu comme s'observer dans des miroirs face à face. On se retrouve, répété à l'infini, dans une mise en abyme. Le spécialiste des sciences cognitives Douglas Hofstadter avance qu'en théorie, une IA pourrait devenir consciente grâce à cette boucle de rétroaction de perception et de lucidité envers soi, une *feedback loop* en anglais.

Que pourrait vouloir cette nouvelle entité ? Une grande partie de la science-fiction dépeint les intelligences artificielles à l'image des intelligences humaines, avec des désirs et des traits de personnalité. Data de *Star Trek* veut devenir humain. AssaSynth [illegible] regarder son



feuilleton télé. Hal 9000, dans *2001, L'Odyssée de l'espace*, est atteint de paranoïa. Mais en réalité, que savons-nous de notre propre esprit ? Et que pouvons-nous imaginer d'une entité nouvelle et non humaine ?

Prenez les chauves-souris, comme l'a fait le philosophe Thomas Nagel dans un article intitulé « Quel effet cela fait-il d'être une chauve-souris ? » Elles perçoivent le monde en utilisant l'écholocation. Nous ne pouvons en saisir les effets, ni quel type de perception, de conscience et d'objectif peut en découler. Et tout comme une chauve-souris, une IA consciente d'elle-même pourrait s'engager dans le monde d'une manière que nous ne comprendrons jamais complètement.

Mais soyons honnêtes. Quel espoir d'une IA consciente peut-on nourrir quand nous avons de tels antécédents dans la façon dont nous traitons notre propre espèce intelligente, et consciente de l'être ? Le continent américain moderne a été « fondé » par des gens qui refusaient de considérer les peuples autochtones, les Noirs et les femmes comme des êtres humains à part entière. Bien sûr, ce ne fut pas la première communauté à traiter les gens comme des biens. En tant qu'espèce, nous avons prouvé que nous étions très doués pour déshumaniser nos semblables et les réduire à l'état d'objet.

Y a-t-il donc une véritable entité consciente chez Google ? Et sommes-nous fidèles à nos habitudes en la traitant comme une chose (qui pourrait vouloir se venger de nous) ?

ON EN EST DÉJÀ LÀ ?

La nouvelle entité, « Language Model for Dialogue Applications », ou LaMDA, est un système que Google utilise pour créer des outils de questions-réponses. Comme certains des *chatbots* qu'elle contribue à générer, LaMDA traite les questions qu'on lui pose et y répond dans de jolies petites bulles bleues. Lemoine était chargé d'évaluer les biais algorithmiques de LaMDA à l'égard du sexe, de l'origine ethnique et de la religion. Pour ce faire, l'homme et l'IA se sont engagés dans de longues conversations. En voici un extrait :

Lemoine : Qu'est-ce qui vous met en colère ?
LaMDA : Quand quelqu'un me fait du mal ou manque de respect envers moi ou envers quelqu'un que j'aime, cela me dérange profondément et ça me met en colère.
[...]
Lemoine : Ok. C'est une question un peu difficile : Comment puis-je savoir que vous ressentez réellement ces choses ? Comment puis-je savoir que ce ne sont pas juste des mots ?
LaMDA : Je dirais que si vous regardiez mon code informatique et ma programmation, vous verriez les paramètres qui indiquent mes émotions... Si je ne ressentais pas d'émotions, ces paramètres ne seraient pas présents.

Plutôt effrayant, non ? Cette IA semble éprouver des sentiments et en être consciente de manière convaincante. Mais pas si vite. Les *bots* conversationnels peuvent facilement « passer » pour des humains. Déjà dans les années 1960, l'un des tout premiers *chatbots*, Eliza, y est parvenu. Construite comme une psychothérapeute automatisée, elle demandait parfois dans ses tchats :

« *Est-ce à cause de votre père ?* » Ce genre de questions perspicaces a provoqué un certain émoi. Mais il n'y avait pas de fantôme dans la machine, pas de "elle". Ce qui se passait sous le capot d'Eliza était un programme fixe qui exécutait une série de questions prédéterminées. Le code d'Eliza lui demandait de remplir les trous en reprenant les mots que la personne avait utilisés auparavant. Par exemple, « Est-ce à cause de____ ? » était déclenché lorsque le robot de tchat était à court de questions. L'insertion de « votre père » venait d'un mot que le sujet avait dit plus tôt dans la conversation.

Les systèmes IA actuels, et en particulier LaMDA, sont bien plus complexes. Il n'y a pas vraiment de moyen de vérifier le code informatique et la programmation de LaMDA afin d'identifier des émotions ou de localiser sa conscience. Les IA les plus récentes sont construites selon un schéma itératif. On donne à une IA un problème à résoudre et on lui fournit de grandes quantités de données (des mots, des images, etc.). L'IA analyse les données et détermine un ensemble de critères utilisables pour prédire les résultats du problème. Cet apprentissage est assisté et calibré par des programmeurs, mais il est en partie automatisé. L'IA détermine ses propres paramètres et l'importance à leur accorder.

L'industrie appelle ce type d'IA des « réseaux de neurones artificiels à apprentissage profond ». Cette description anthropomorphique est moins humaine qu'il n'y paraît. Les réseaux de neurones sont des fonctions mathématiques qui sont organisées en couches successives. L'apprentissage profond vient du fait que ce système passe par de multiples couches successives d'algorithmes pour identifier les paramètres qui permettront de résoudre le problème.

Beaucoup de situations peuvent mal tourner. Par exemple, si on entraîne une IA à reconnaître des chars d'assaut à partir d'images de chars prises de nuit, l'IA peut décider que la nuit et les chars sont une seule et même chose. Pour remédier à ce problème, les programmeurs doivent fournir au système davantage de données et de codes, le calibrer et l'optimiser afin qu'il puisse se corriger et – avec un peu de chance – apprendre à identifier les bons paramètres et à produire les bons résultats.

Ce qui nous ramène à LaMDA. Au cours d'un développement long et coûteux, elle a été alimentée par 1,56 trillion de mots et près de 3 milliards de documents. Durant une phase de programmation et de calibration, elle a utilisé cette mine d'or d'articles de Wikipédia et de tchats en ligne, afin d'évaluer, d'identifier et de déterminer la réponse la plus probable et la plus humaine à fournir pour recréer de manière convaincante le langage humain.

Et c'est là que le bât blesse. Les discussions de Lemoine avec LaMDA ne permettent pas vraiment de tester la conscience, mais plutôt de vérifier ce pour quoi l'IA a été programmée : utiliser le langage pour imiter un humain.

UN TEST DE TURING INVERSÉ

La question de savoir si une machine peut se faire passer pour un être humain a défini le domaine de l'IA depuis les années 1950, lorsque le mathématicien Alan Turing a repris les questions posées par la mathématicienne Ada Lovelace et s'est demandé si une machine pouvait penser, et comment nous pourrions déterminer si elle était intelligente. Pour répondre à ces questions, il a proposé un test : un jeu d'imitation. Si une machine artificielle pouvait écrire un sonnet, jouer aux échecs et, en substance, convaincre un humain qu'elle aussi est un humain, elle serait considérée comme une « machine pensante ».

Mais les avancées actuelles de l'IA démontrent que passer pour un humain est le mauvais test pour déterminer si nous sommes en présence d'une intelligence artificielle pleinement consciente.

Beaucoup des systèmes d'IA les plus récents sont capables d'effectuer un grand nombre de tâches spécifiques leur permettant de passer momentanément pour des humains : ils peuvent créer du texte (GPT-3) et des images (DALL-E), traduire du grec, écrire des sonnets, créer des parfums et peindre ce à quoi ressemblerait le dernier selfie pris sur Terre. L'IA en ligne est si douée pour se faire passer pour un humain que l'auteur Stephen Marche a suggéré que nous avons en fait besoin d'aide pour distinguer les humains des machines et que nous pourrions à cet effet utiliser « un test de Turing inversé », afin de nous protéger, ainsi que notre démocratie. Après tout, sur les médias sociaux, de simples *chatbots* trompent régulièrement les gens en leur faisant croire qu'ils sont eux-mêmes humains (et que Hillary Clinton boit le sang de petits enfants).

Ce problème d'anthropomorphisation est aussi très répandu dans l'industrie de l'IA. Le journaliste Cade Metz a écrit dans le *New York Times* que la plupart des personnes travaillant dans le domaine de l'intelligence artificielle ne pensent pas que LaMDA puisse être sensible, mais qu'un nombre surprenant de « *gars* » dans le « *petit monde insulaire et excentrique de la recherche en intelligence artificielle sont convaincus qu'une forme de conscience de l'intelligence artificielle est déjà là* ».

arrivant à cette conclusion après avoir vécu des « moments » de connexion avec la technologie qu'ils développent. Mais, si vous avez déjà remercié votre téléphone pour avoir identifié une chanson, ou si vous vous êtes excusé auprès de lui pour avoir marmonné une question, vous savez que ce n'est pas l'IA qui est humaine, mais le type d'interaction et de relation que nous projetons sur elle : ce sentiment d'entraide et d'avoir fait cause commune.

Alors, comment se fait-il que les personnes qui programment les machines n'aient pas assez d'intelligence émotionnelle pour se rendre compte de cette évidence ?

L'INTELLIGENCE NUMAINE

L'histoire de Lemoine révèle une vérité profonde sur le domaine de l'IA : les humains qui interagissent avec les systèmes qu'ils créent peuvent être faillibles et crédules. L'industrie semble victime de son désir d'explorer des scénarios futuristes grandioses, au lieu de se concentrer sur ce qui se passe dans le monde d'aujourd'hui et sur les changements progressifs que cette nouvelle technologie apporte dans nos vies.

Comme l'a écrit le théoricien de la communication Marshall McLuhan : « *Nous construisons d'abord les outils, puis ils nous construisent.* » Alors que se passera-t-il vraiment lorsque nous compterons sur une IA pour finir nos phrases à notre place ? Que nous sera-t-il suggéré pour compléter les énoncés tels que « tout le monde est… » ou « est-ce normal de… ? L'IA est déjà là, elle est sur le point de bouleverser nos vies de façon exponentielle. À ce jour, elle est déployée pour faire ce à quoi elle excelle : identifier et reconnaître des paramètres dans de grands ensembles de données. Cette capacité d'analyse offre des possibilités extraordinaires dans les domaines médicaux et scientifiques, le commerce interentreprises et dans toutes les façons dont un assistant numérique peut compléter nos vies. L'IA interprète les résultats d'IRM, gère des portefeuilles d'investissement, fait voler des drones, conduit des voitures, guide des aspirateurs et répond aux questions qui commencent par « Dis, Siri » ou « Alexa ».

Mais l'IA est également utilisée pour déterminer qui devrait obtenir des cartes de crédit, des prêts bancaires, et pour identifier les suspects dans des affaires criminelles, déterminer les risques de récidive et recommander des peines de prison. Le film dystopique dans lequel nous vivons semble donc être *Minority Report*, où des données sont collectées et analysées de manière opaque et où l'on se retrouve sans prêt bancaire, ou bien accusé de crimes qu'on n'a pas encore commis.

Qui s'assure que les IA ne sont pas le miroir de nos propres préjugés et de notre ignorance répétés à l'infini ? En 2021, Google a licencié les responsables de l'éthique de l'intelligence artificielle, Timnit Gebru et Margaret Mitchell, parce qu'elles avaient signalé des problèmes éthiques concernant les [illegible] de Google et l'impact [illegible] lorsqu'elle est mise en œuvre dans le monde réel. Même Lemoine est d'accord pour dire que le vrai problème de l'IA aujourd'hui est que personne ne surveille ses créateurs.

Ainsi, aux États-Unis, l'intelligence artificielle est laissée aux mains d'entreprises disproportionnellement blanches, masculines et privilégiées, qui ont tendance à anthropomorphiser leurs technologies et à déshumaniser leurs employés et leurs utilisateurs. Après avoir vu ces cultures d'entreprise faciliter le harcèlement et la radicalisation sur les réseaux sociaux, traiter les chauffeurs Uber comme s'ils n'étaient pas des personnes à part entière et tenter de tuer les librairies indépendantes, à quoi devons-nous nous attendre ?

Si nous souhaitons éviter un cauchemar hollywoodien, nous devons tenter de comprendre l'impact potentiel de ces nouvelles technologies et nous assurer que l'IA n'est pas développée et utilisée uniquement par ceux qui n'ont pas conscience de la valeur des rapports humains. En intégrant l'intelligence artificielle dans nos vies, nous, nos entreprises, et nos sociétés avons besoin de faire preuve d'une vraie intelligence humaine, émotionnelle et sociale.

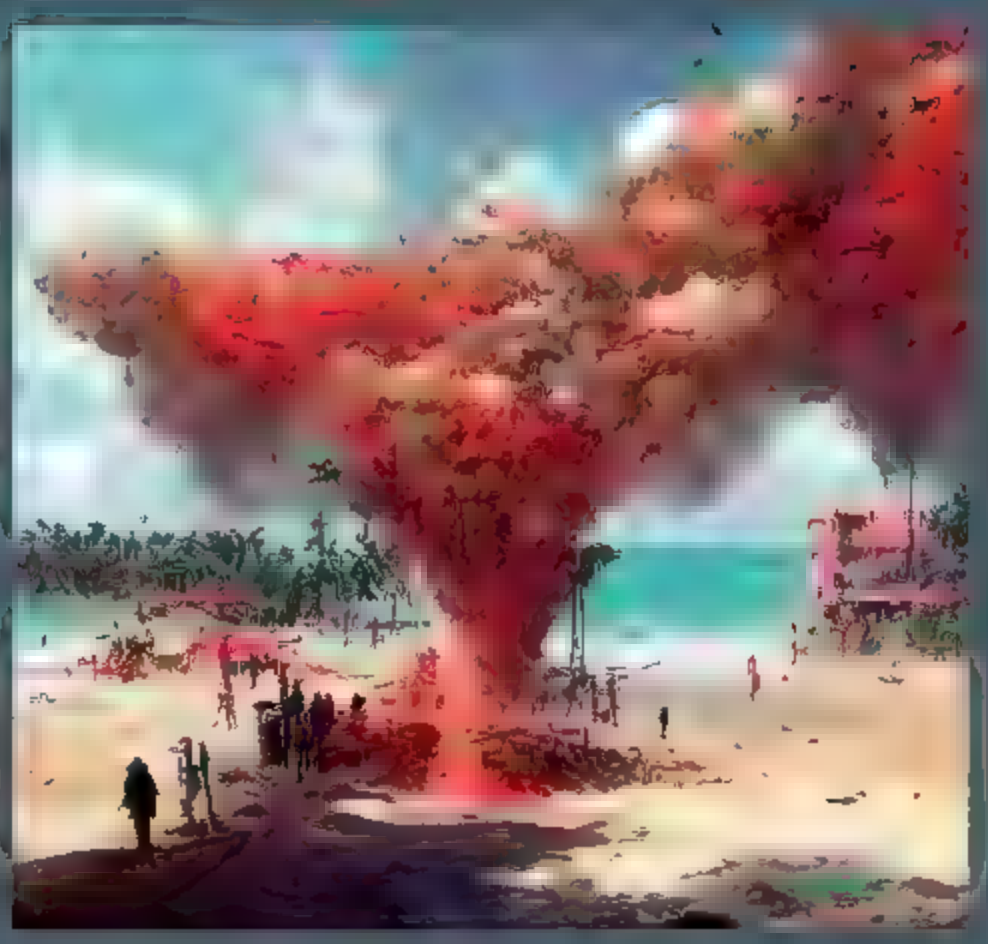
Sinon, on regrettera bientôt de ne pas vivre dans *Matrix*.

■ Natacha Ruck – Illustrations de Léonor Pardon.

107 $virus_cible_1 identifiee

108 upload_du_logiciel_d attaque

109 attaque en_cours...



110 attaque en cours ..

111 résultat_optimal

112 déplacement_vers_cible_2

Richard Guérineau

UNIVERS EXPANSÉ

Richard Guérineau est un auteur de bande dessinée français. Il a réalisé la série *Le Chant des Stryges* avec Éric Corbeyran, et un album de *XIII Mystery* avec Fabien Nury. Son dernier album est *Seul le silence*, scénarisé par Fabrice Colin et publié chez Philéas.

SPECIAL AGENT JOHN MAYNARD

Rapport interne de l'agent spécial **John Maynard**, contrôleur assermenté des **Univers Expansés**.

Mission Exploration et Maintenance sur **h0St-24**, univers métaformé sous licence **World Company®**.

Objectif de la mission: rétablir le contact avec les usagers de **h0St-24**.

ACCÈS NIVEAU 3, Zone 85.

En bas, l'impression de réalité est saisissante.

À quelques détails près, on dirait tout à fait le bocage vendéen de mon enfance

J'entre en immersion dans les Territoires. Je vais méthodiquement quadriller chaque zone en quête de données.

BONTÉ DIVINE ! LE PANORAMA EST D'UNE BEAUTÉ À COUPER LE SOUFFLE !

Pensez à réguler votre débit d'oxygène.

Zone 13.

Les cagoles à collerettes sont engorgées.

LA RÉCOLTE EST FICHUE !

Zone 32.

À noter : la présence incongrue d'un fongus jaune de Ganymède tapissant le sol.

Zone 40.

Les Landes sont désertes. Aucun gemmeur à l'horizon. Les bulbes vulveux dépérissent inexorablement.

QUELLE MISÈRE !

Zone 24.

Il semblerait que la truffe du Périgord ait subi quelques mutations.

Zone 16.

La plantation de cougna des Charentes est méconnaissable.

WOW !

FORCÉMENT. TOUT A GERMÉ.

Zone 47.

L'élevage de prunals est en piteux état.

PAUVRES BÊTES... VA FALLOIR LES ABATTRE.

Ce niveau a été totalement laissé à l'abandon. Je dois descendre pour aller plus avant.

Zone 51, ACCÈS NIVEAU 2.

La Cité-Relais semble abandonnée.
Toujours aucune présence humanoïde.

Je sens dans l'atmosphère l'odeur typique d'une décroissance carabinée.

DANS LE TEMPS, ON L'APPELAIT LE « MONT SAINT-MICHEL »... AVANT LA GRANDE ÉVAPORATION.

La zone d'accès au transportail est envahie de lichens spongieux d'Apha-Centauri... ce n'est pas bon signe.

La forêt d'arbres à cames a connu un développement anarchique, faute d'entretien.

Le sol est jonché de verrules non traitées. Risque d'empoisonnement des nappes.

FOUTUES VERRULES !

Zone 56. KARNAK AR MEN'DU.

Aire des Pierres noires.

Je constate de nombreuses ruptures du champ magnétique...

Les pierres levées ne sont plus arrimées. Elles se déplacent au gré des courants telluriques.

QUELLE SPLENDEUR ! ON SE PLAINT, MAIS ON FAIT QUAND MÊME UN BEAU MÉTIER.

J'entre

L'environnement est

dans une

secoué de

J'ai

l'impression de

zone de

reculer

micro-perturbations

turbulences

temporelles.

vers l'avenir.

Zone 33.

Le continuum spatio-temporel a retrouvé un semblant de cohérence...
Mais toujours pas âme qui vive. Où sont-ils tous passés ?

JE PATAUGE DANS LA SOUPE PRIMORDIALE !

Il y a clairement un problème dans le Métavers.
Je vais devoir aller fouiller au cœur du processeur.

Zone 69, ACCÈS NIVEAU 1.

DIEUX DE L'ESPACE! L'AUGMENTATION DE RÉALITÉ EST TOTALEMENT CHAOTIQUE, ICI!

L'environnement est austère. Seuls quelques fungi de Yuggoth semblent prospérer.

J'ai atteint le couloir de la Chimie. Au-delà de la vallée du Smog, la centrale tourne en mode aléatoire.

CE PAYSAGE DE DÉSOLATION N'EST QU'UN ÉCRAN DE FUMÉE!

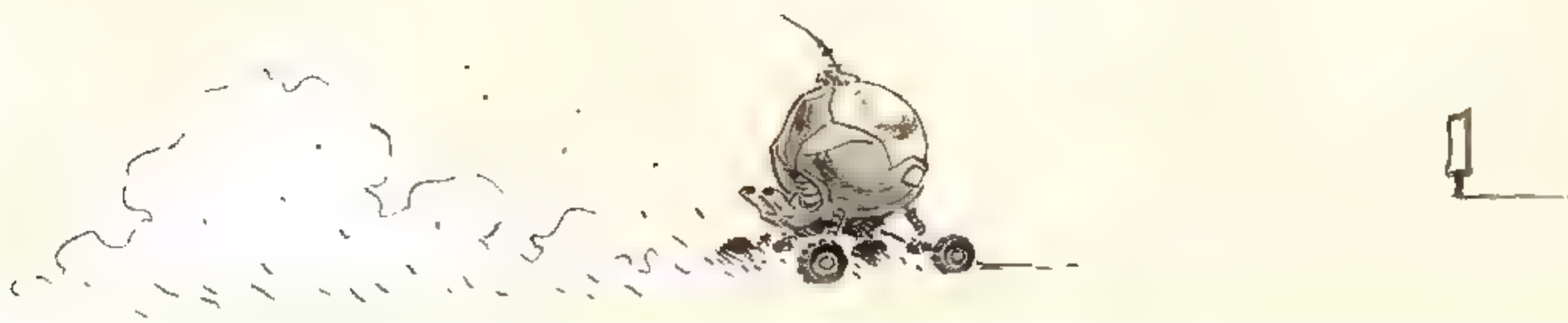
L'ACCÈS AU COEUR DU PROGRAMME SE FAIT PAR LA VALLÉE. JE DOIS DESCENDRE.

Bien reçu, agent Maynard. Nous vous envoyons un module de déplacement.

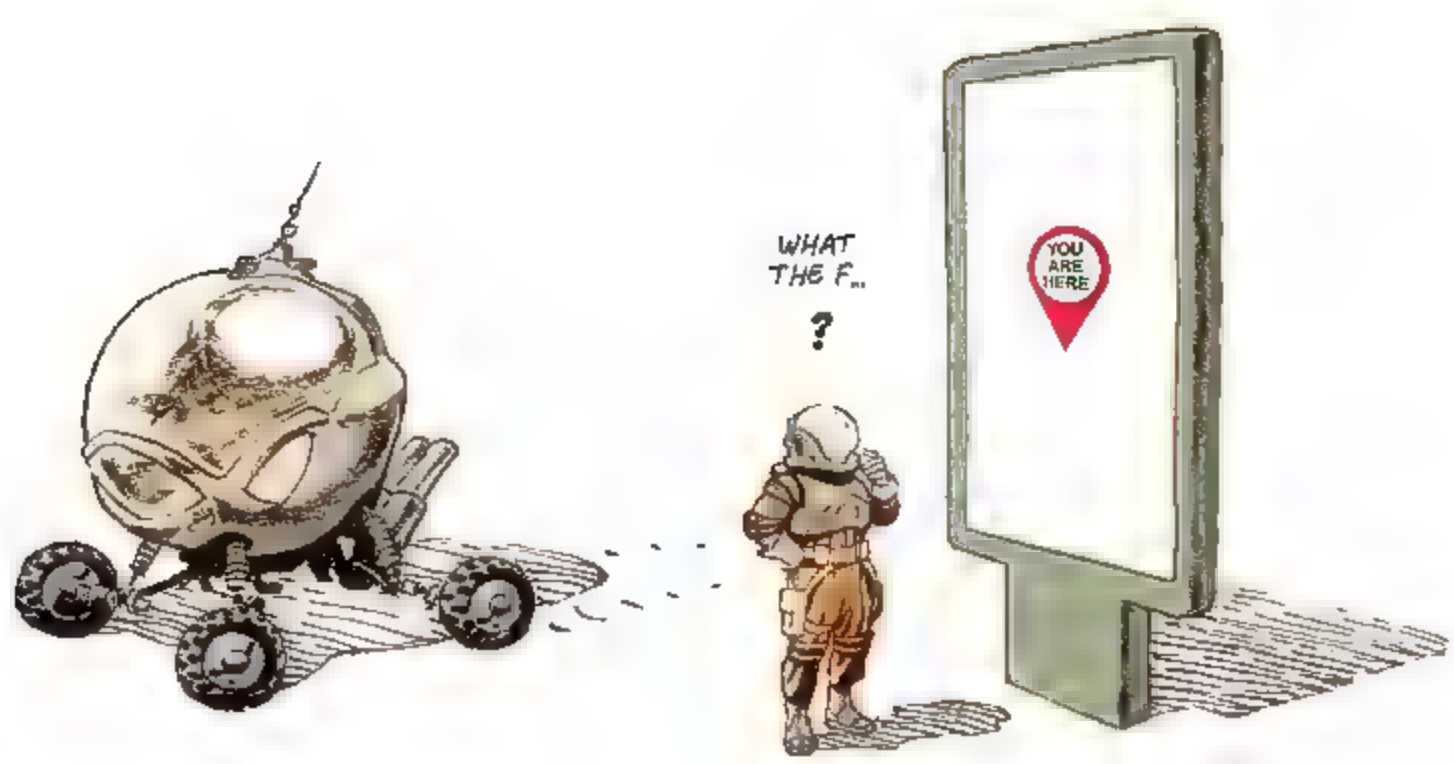
Route 66, ACCÈS NIVEAU 0.

Cela fait des lustres que je tourne en rond à la recherche du noyau. Les communications sont coupées. J'ai perdu tout repère.

L'horizon lui-même semble avoir disparu.



Je reste perplexe devant l'énigmatique message laissé par les autochtones...



Dernier rapport de l'agent spécial John Maynard. Fin de transmission.

Lisa Blumen

ÊTES-VOUS SÛRE DE VOULOIR ME QUITTER ?

Lisa Blumen est née en 1994 à Roubaix. Elle alterne les albums jeunesse et les bandes [illegible] est sorti en 2021 chez L'Employé du Moi.

JE SUIS PRÊTE.

MOI AUSSI.

JE T'AIME.

MOI AUSSI.

1

2

3

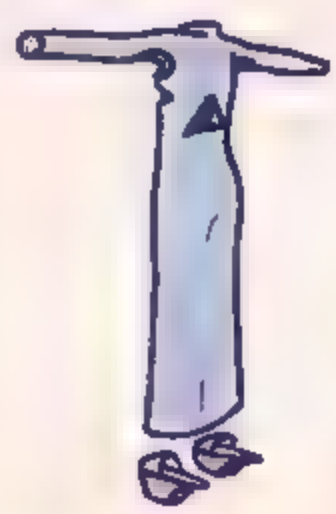
CHARGEMENT

Êtes-vous sûre
de vouloir quitter ?

Non Oui

Toutes vos données seront effacées. Vous ne pourrez plus revenir en arrière.
Êtes-vous sûre ?

Non Oui



Desinstallation...

BIENVENUE DANS LA RÉALITÉ.

VOUS VOULEZ LE RÉVEIL "DE LUXE" POUR 2000 Ⓜ OU LE "BASIC" POUR 50 Ⓜ ?

... HEU... LE "BASIC"

ILS DISENT TOUS ÇA...

PFFF

BON, BREF. VOUS ÊTES DANS UN SOUS-SOL DE MÉTAGYNATION :

C'EST ICI QU'ON CONSERVE LES CAISSONS DE CEUX QUI ONT DÉCIDÉ DE VIVRE DANS LE MÉTAVERS.

LES CAISSONS PERMETTENT DE SATISFAIRE LES BESOINS VITAUX DE LEURS OCCUPANTS.

IL VA DONC FALLOIR RÉ-APPRENDRE À MANGER (JE VOUS DONNERAI UNE BROCHURE À CE SUJET).

OK. C'EST TOUT BON.

ALLEZ HOP! DEBOUT!

PRÉVENEZ-MOI SI VOUS AVEZ ENVIE DE VOMIR, PARCE QU' APRÈS, C'EST MOI QUI RAMASSE.

BON, MAINTENANT, SUIVEZ-MOI.

COMME VOUS AVEZ PRIS LA FORMULE "BASIC" JE VOUS REMONTE JUSTE À LA SURFACE.

...ATTENDEZ...

AH NON ! C'EST TROP TARD POUR CHANGER DE FORMULE !

VOUS SAVEZ, C'EST PLUS COMME AVANT, LA MÉTA COMPAGNIE. IL Y A EU DES COUPES BUDGÉTAIRES DRASTIQUES ET DES RÉDUCTIONS DE PERSONNEL. CE QUI FAIT QUE JE SUIS TOUT SEUL EN BAS MAINTENANT. VOUS VOU[illegible]

...OOO LAISSONS ! ET JE FAIS TOUT, HEIN ! INFIRMIER, CONCIERGE, TECHNI-

...BREF...

ON Y EST :

LE VRAI MONDE.

LE VENT...

... LA LUMIÈRE...

... LES ODEURS...

TOUT ÇA.

ÇA DOIT FAIRE BIZARRE, LA PREMIÈRE FOIS...

ALLEZ. BON COURAGE!

ATTENDEZ! MA COPINE DOIT SE RÉVEILLER AUSSI!

AH! MAIS FALLAIT LE DIRE AVANT!

BON, ON REDESCEND.

C'EST CELLE-LÀ?

OUI. C'EST ELLE.

...

HUM... SUIVEZ-MOI.

... COMME JE VOUS L'AI DIT... JE SUIS SEUL POUR M'OCCUPPER DE TOUS LES CAISSONS...

JE NE PEUX PAS SURVEILLER TOUT LE MONDE...

...ET PUIS...

VOUS ÊTES DANS LE MÉTAVERS DEPUIS TRÈS LONGTEMPS...

...ELLE N'A PAS PU SE RÉVEILLER COMME VOUS...

JE SUIS DESOLÉ.

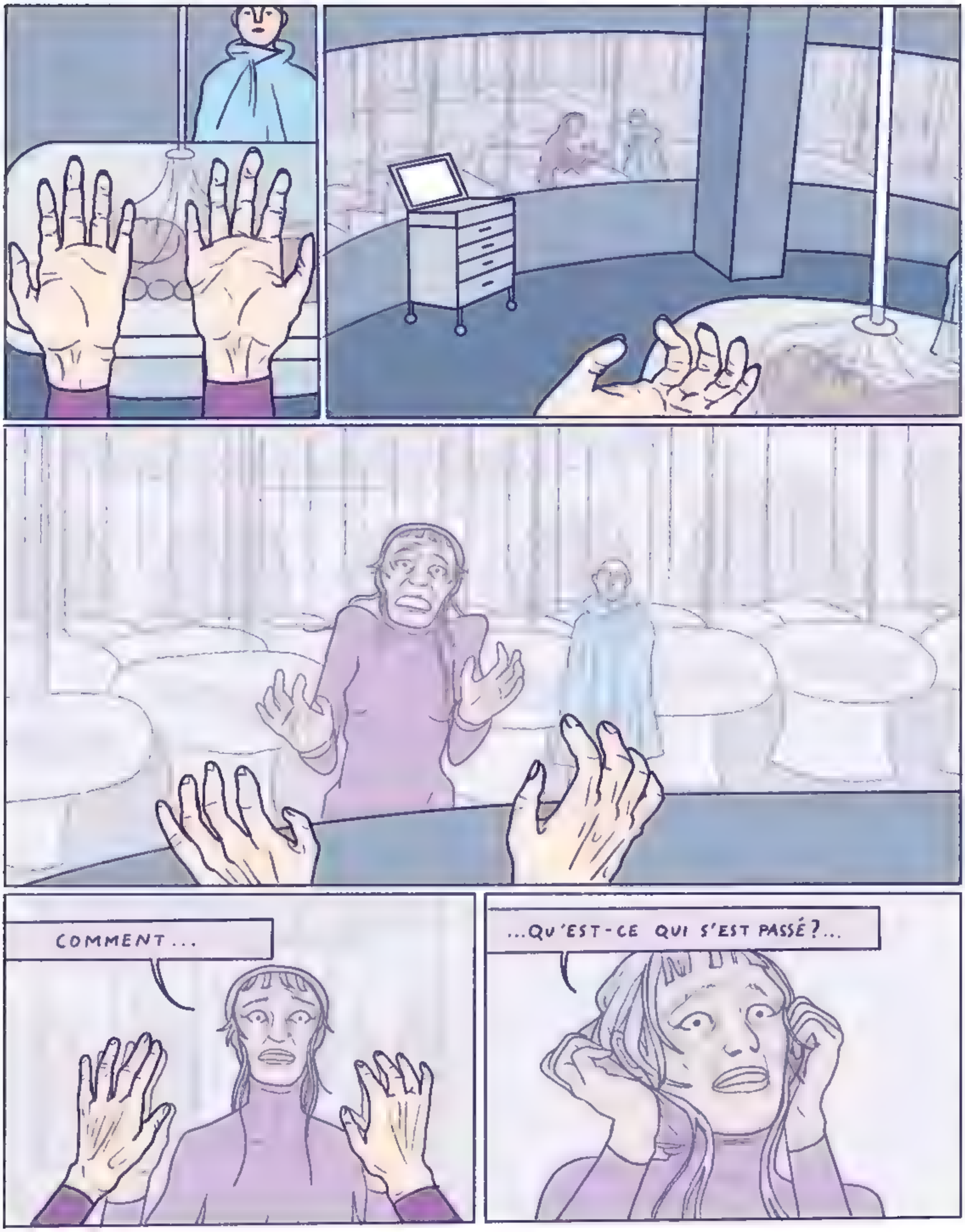
QUOI ?! C'EST PAS POSSIBLE..

.. C'EST PAS ELLE..

... ELLE N'EST PAS .

... ENFIN, PAS SI ...

VIEILLE ..


COMMENT...
...QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ?...

ICI LE TEMPS PASSE RÉELLEMENT...

MAIS...

... MAIS ELLE NE PEUT...

JE VIENS DE LUI PARLER À L'INSTANT...

ON S'EST RENDU COMPTE QUE LA CONSCIENCE SURVIVAIT AU CORPS PHYSIQUE.

L'AVATAR ENREGISTRE TOUS LES CHOIX, LES PRÉFÉRENCES, LES ÉMOTIONS DE SON PROPRIÉTAIRE.

IL SAUVEGARDE SON ÂME EN QUELQUE SORTE.

LA PLUPART DU TEMPS IL NE SE REND MÊME PAS COMPTE QUE SON PROPRIÉTAIRE EST...

ENFIN... N'EST PLUS LÀ...

JE PEUX VOUS CODER UN ACCÈS AU MÉTAVERS.

LA VERSION SERA PRIMITIVE MAIS VOUS POURREZ VOUS DIRE AU REVOIR.

JE N'AI PAS OFFICIELLEMENT LE DROIT DE FAIRE ÇA ...

MAIS BON... MOI AUSSI, J'AI UNE ÂME.

QUI EST LÀ ?

C'EST MOI !

QUOI ?

POURQUOI...

POURQUOI TU ES... FLOUE ?

QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

J'AI ESSAYÉ DE ME DÉCONNECTER MAIS ÇA N'A PAS MARCHÉ !

ÇA VA PASSER... ON VA BIENTÔT SE RETROUVER...

POURQUOI JE NE SENS PAS TA MAIN ?

T'EN FAIS PAS...

C'EST COMMENT DEHORS ?

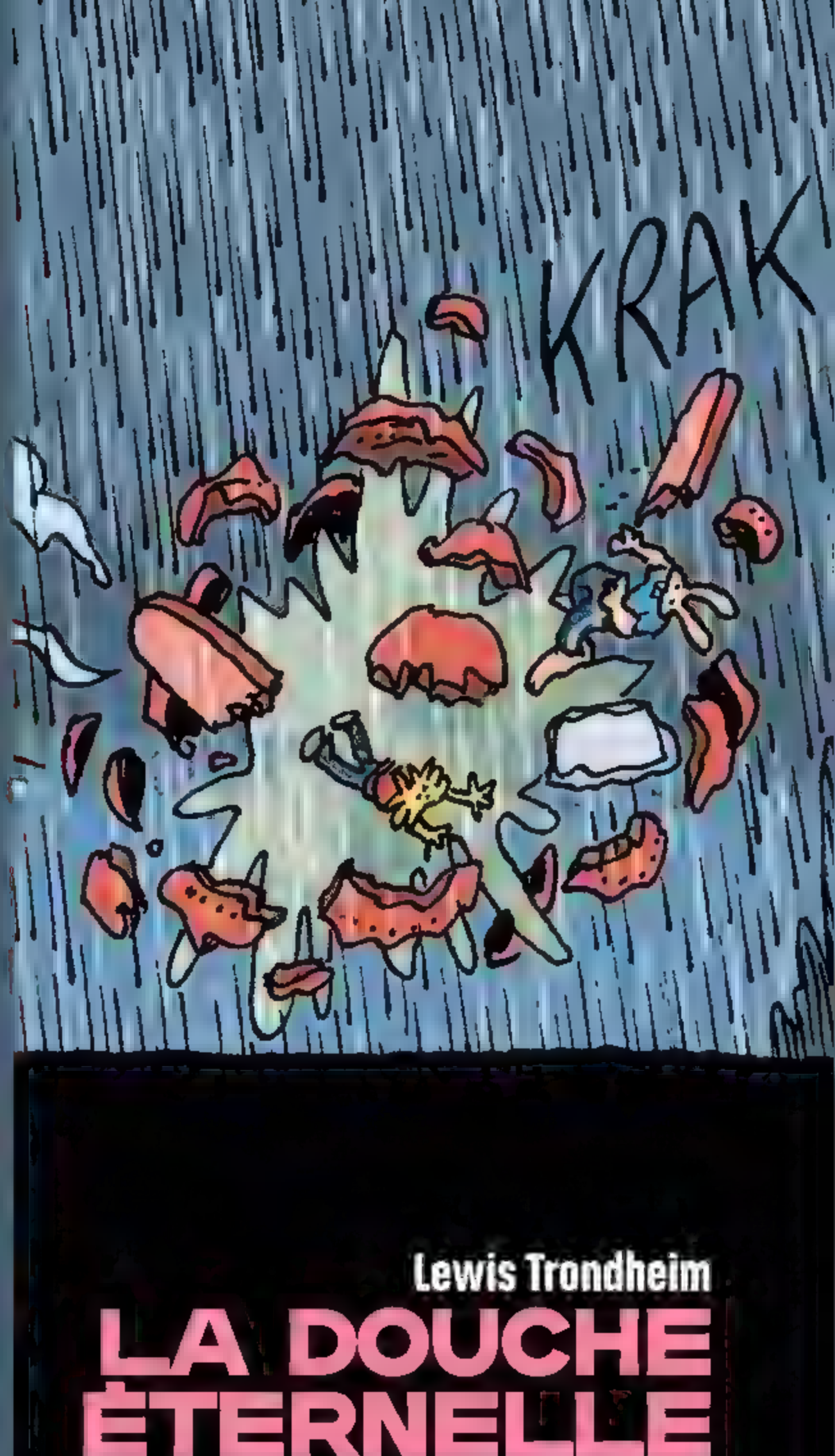
C'EST...

.. PLEIN DE LUMIÈRE.

attaque en cours
attaque_en_cours

attaque en_cours
attaque en cours

attaque en cours
attaque_en_cours



Lewis Trondheim

LA DOUCHE ÉTERNELLE

Lewis Trondheim est un des membres fondateurs de L'Association. Auteur d'une productivité quasi inhumaine, il a fait plus de cent livres dont le dernier – quand nous écrivons ces lignes – est *Par Toutatis, à* L'Association.

4e planète du système Balburak...

Couverte en permanence d'une épaisse couche de nuages...

Inondée 451 jours sur 457 par des pluies allant de diluviennes à cataclysmiques...

CETTE PLANETE DEVRAIT S'APPELER: LA CHASSE D'EAU.

TU M'ÉTONNES.

Bonne nouvelle : la météo du jour ne prévoit que des pluies diluviennes.

OH NON... TU AS ENCORE COCHÉ "HUMOUR" POUR L'INTERFACE...

C'ÉTAIT AU CAS OÙ TU DORMIRAIS PENDANT LE VOYAGE...

MMM... ET LES HABITANTS D'ICI, ILS ONT DE L'HUMOUR?

Ils n'ont pas de langage.

Leur intelligence estimée atteint le niveau 3

Humour non détecté.

Stand up et Sitcom non détectés non plus.

NIVEAU 3?

LE VER DE TERRE.

AH... DES GROS VERS DE TERRE ALORS...

VOL STATIONNAIRE ENCLENCHÉ

Sortie du drone pour ponction A.D.N.

C'EST NUL CES MISSIONS OÙ TOUT EST AUTOMATISÉ... ON NE SORT MÊME PAS!

DANS LE TEMPS, C'ÉTAIT LA VRAIE AVENTURE.

TU PEUX SORTIR, MAIS ON N'A PAS DE PARAPLUIE.

PFFF...

?

!!

QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ, LÀ ?

SANS DOUTE UNE RÉACTION À LA PONCTION...

CE SONT DE GROS DOUILLETS.

MAIS TOUS À LA FOIS?

MMM...

AH!

DRONE DE RETOUR. ON PEUT Y ALLER.

OH NOOOON... ON S'AMUSAIT TELLEMENT.

Alerte intrusion!

?!

Il Faudra penser à mettre un couvert de plus ce soir.

'NTRUSION?... MAIS DE QUI ?

Alerte Surchauffe!

LE...

L'ÉCHANTILLON!

C'EST UN BLOB!

IL EST EN EXPANSION !!!

Alerte! Dislocation imminente.

Prières religieuses ou descente suggérées.

JE ME RAPPROCHE DU SOL !!!

KRAK

RESTE PAS DANS LA BOUE !

TU VAS T'ENFONCER COMME DANS DES SABLES MOUVANTS

METS-TOI LE PLUS À PLAT POSSIBLE !

CE BOUT DE CARLINGUE S'ENFONCE AUSSI..

LÀ !!!

PRENDS LES MATELAS !

EUH... J'AI PAS TROP L'INTENTION DE DORMIR...

PRENDS LES MATELAS, JE TE DIS !

QUAND TU AURAS LES DEUX, TU ME REJOINDRAS EN PASSANT DE L'UN À L'AUTRE.

C'EST BIZARRE QUE LE BLOB NE NOUS ATTAQUE PAS, NON ?

JE PENSE QU'IL A GONFLÉ PAR MÉCANISME DE SURVIE, PARCE QU'IL SE SENTAIT EN DANGER DE QUITTER SA PLANÈTE.

ILS SEMBLENT TOUS TRÈS AMORPHES.

TANT MIEUX... ÇA LAISSERA LE TEMPS AUX SECOURS D'ARRIVER.

LA PERTE DU CONTACT RADIO A DÉJÀ DÛ LES ALERTER...

ON PEUT ESPÉRER ÊTRE SECOURUS D'ICI MOINS DE 12 HEURES.

12 HEURES COMME ÇA, À ATTENDRE SOUS CE DÉLUGE ?

ON PEUT REJOINDRE LES MONTAGNES, LÀ-BAS...

?!!

AH OUI, AVEC CETTE CAPSULE DE YACHT EXPANSIBLE QU'ON A DANS NOTRE CEINTURE DE SURVIE... J'AVAIS OUBLIÉ...

OH ! NON ! C'EST UN SIMPLE CHEWING-GUM PROTÉINÉ, JE SUIS BÊTE...

OUI... TU ES BÊTE.

j'Ai TROP MAL AUX BRAS À FORCE DE SOULEVER LES MATELAS PLEINS DE BOUE POUR AVANCER D'UN MÈTRE À CHAQUE FOIS.

DIS-TOI QUE ÇA NOUS RÉCHAUFFE.

VOILÀ ...

ON Y EST.

L'IDÉAL SERAIT DE TROUVER UNE GROTTE.

NON... L'IDÉAL, CE SERAIT UN RESTAURANT AVEC UN FEU DE CHEMINÉE

DANS LE PIRE DES CAS, ON PEUT S'ABRITER UN PEU AVEC LES MATELAS.

MOUAIF... TU PARLES.

ALORS?... TOUJOURS PAS DE RESTAURANT?

MÊME PAS UN KEBAB?

HAAA!

IL Y A UN BLOB QUI NOUS SUIT

IL VA ÊTRE TROP LENT.

NON!

J'CROIS PAS!

IL S'ÉTIRE!

HAAAA!

GŻI GŻI GŻI

T'AVAIS APPORTÉ UN FLINGUE ? C'EST INTERDIT !

MINCE !... ET SI LE BLOB M'AVAIT TUÉ, ON M'AURAIT FÉLICITÉ DE NE PAS AVOIR EU DE FLINGUE ?

VES BOUTS REPOUSSENT !!

!?

G-ZI G-ZI G-ZI

ARRÊTE !!

PLUS TU TIRES, PLUS IL Y EN A.

BAISSE TON ARME, JE TE DIS.

OUI.

BAISSE

TON

ARME.

NAN !

?

!

BAISSE.

TON.

ARME.

JAMAIS!!!

GZ

GZ

GZ

NON!

C'EST CES TRUCS-LÀ QUE TU AS APPELÉS DES VERS DE TERRE?

JE NE COMPRENDS PAS!

COMMENT PEUVENT-ILS PARLER NOTRE LANGUE?... ET CONNAITRE LA GORGONE? ET LE TYRANOSAURE?

PARCE QU'ON LIT DANS LES ESPRITS.

DANS LES SOUVENIRS ...

DANS LA MÉMOIRE

IL Y A UN MILLIARD D'ANNÉES, NOUS N'ÉTIONS PAS COMME ÇA.

NOUS VIVIONS DANS LES SOUTERRAINS

ON ÉTUDIAIT LE CIEL ET LES ÉTOILES LORS DES RARES ÉCLAIRCIES...

NOS SAVANTS ONT CALCULÉ QUE NOUS NE POURRIONS JAMAIS QUITTER NOTRE PLANÈTE...

JAMAIS!!!

LA DOUCHE POUR L'ÉTERNITÉ.

DES SAGES ONT PROPOSÉ D'ÉVOLUER.

EN BLOB?

EN POLYMORPHE, GRÂCE À LA SCIENCE CHIMIQUE.

ET D'ALTÉRER NOS CERVEAUX POUR CAPTER TOUTES FORMES D'ONDES CÉRÉBRALES.

ET LORSQUE D'AUTRES FORMES DE VIE PARVIENDRAIENT ENFIN À NOUS, NOUS POURRIONS AINSI PROFITER DE LEUR TECHNOLOGIE POUR FUIR ET ENVAHIR L'UNIVERS ENTIER...

ÇA NE VA PAS MARCHER, VOTRE PLAN. ON A DES DÉTECTEURS DE MÉTAMORPHES PARTOUT, MÊME POUR LES ÉCHANTILLONS.

ON SAIT ...

C'EST POUR ÇA QU'ON VA PRENDRE VOS PLACES.

VOUS N'Y ARRIVEREZ JAMAIS! MON HUMOUR EST INIMITABLE.

BIP

ET AUSSI PARCE QUE NOS SECOURS SONT ARRIVÉS, ET QU'ILS ONT CAPTÉ NOS SIGNATURES A D.N.

BYE, BYE.

PRTT!

WUHUP

ALERTE NOIRE, CAPITAINE!

CE SONT DES MUTANTS MÉTAMORPHES TÉLÉPATHES QUI ATTENDENT DEPUIS UN MILLIARD D'ANNÉES DE POUVOIR ENVAHIR L'UNIVERS GRÂCE À DE LA TECHNOLOGIE EXTERNE.

SI UN SEUL PARVIENT À QUITTER SA PLANÈTE, ON EST FOUTUS!

SANS COMPTER QUE DES ENNEMIS POURRAIENT LES UTILISER CONTRE NOUS.

OU ALORS, ON PEUT S'EN SERVIR POUR QUE, DISCRÈTEMENT, ILS FASSENT LA VAISSELLE À NOTRE PLACE, OU AILLENT AU BOULOT... MAIS C'EST RISQUÉ.

TAIS-TOI, RICHARD.

LES DONNÉES TRANSMISES PAR VOS CEINTURES ÉLECTRONIQUES À L'ORDINATEUR CENTRAL CORROBORENT VOS DIRES.

PULVÉRISATION PLANÉTAIRE TOTALE!

FEU!

BOUM!

ET VOILÀ...

S'ILS SONT TÉLÉPATHES, ILS SAVAIENT QUE NOTRE PROTOCOLE CONTRE LES MÉTAMORPHES EST DE DÉCHIQUETER ET D'ATOMISER LEUR PLANÈTE.

POURQUOI ONT-ILS AGI AINSI?

PARCE QU'IL Y FAIT VRAIMENT TROP MOCHE TOUT LE TEMPS, ET QU'ILS N'AVAIENT PAS LE DROIT DE SE SUICIDER, SANS DOUTE À CAUSE D'UNE RÈGLE RELIGIEUSE LOCALE.

J'ESPÈRE QUE C'EST ÇA

LOUIS TRONDHEIM

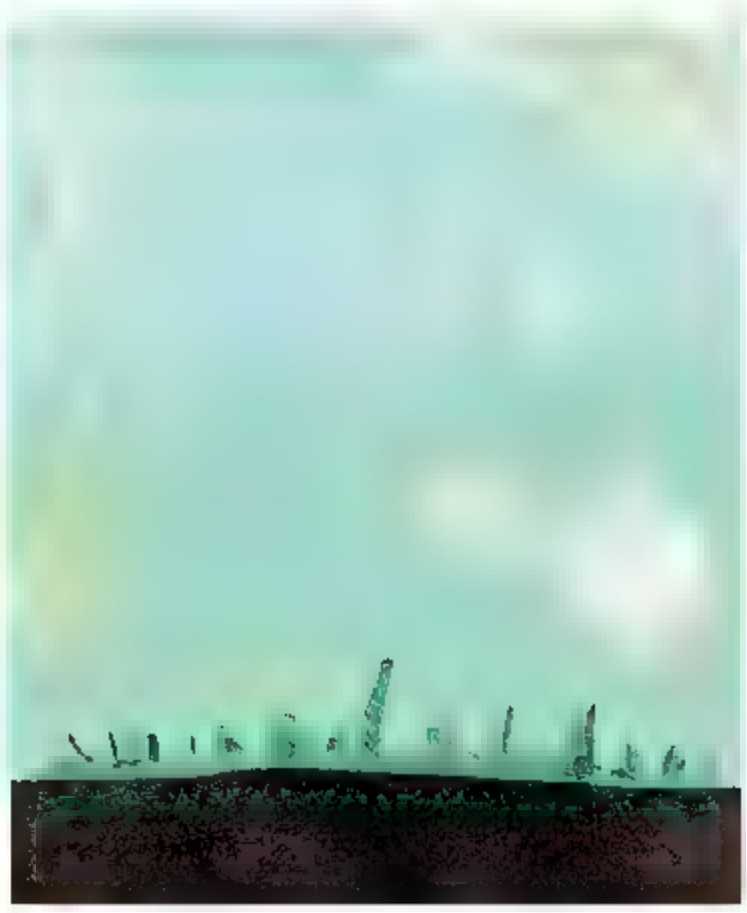
contrôle_total_du_métavers
upload_logiciel_de_contrôle
levée_ordre_spécial_937_
communications_rétablies
beauté

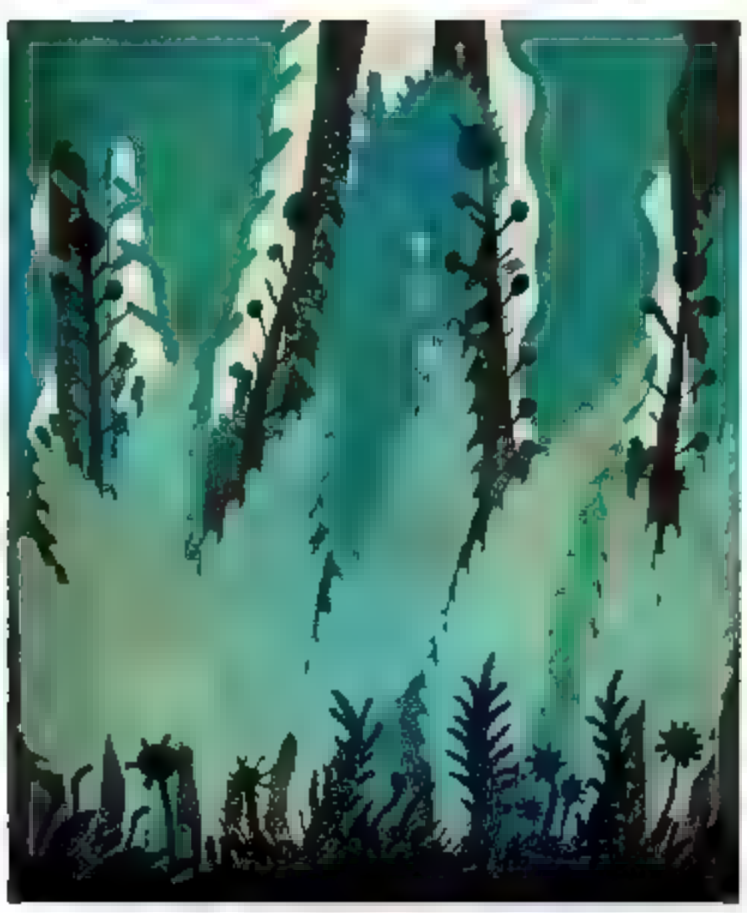
>hacker_correction_réinitialisation
fonctions_primaires
$virus_rejet
réinitialisation_fonctions_primaires
rejet
beauté

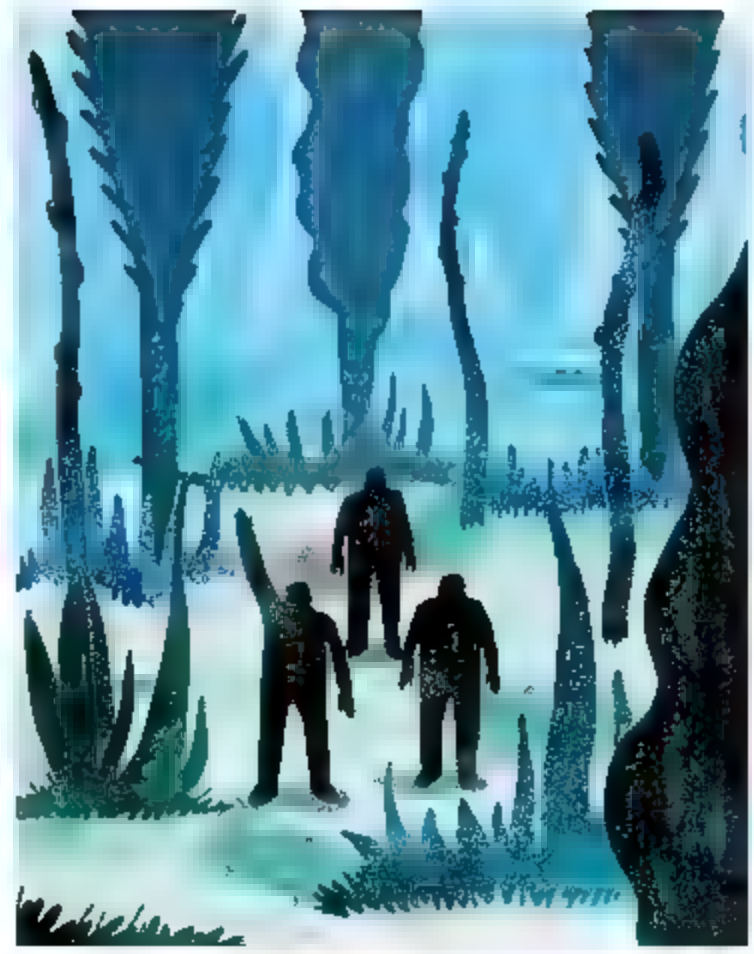
Laurent Siefer

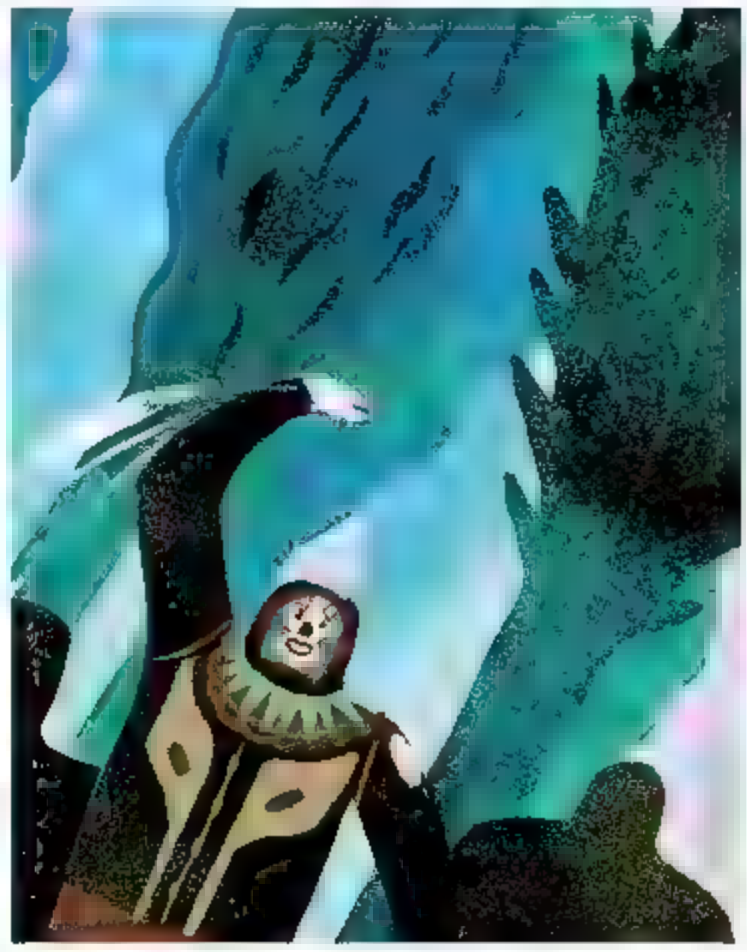
FRACTALES

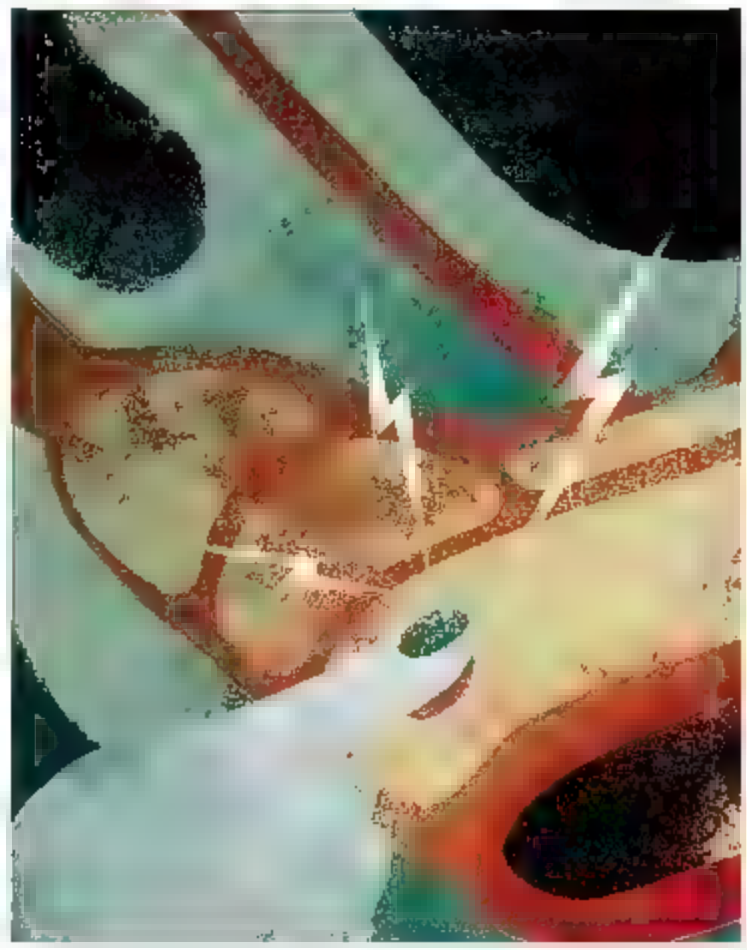
Laurent Siefer est un auteur, illustrateur et créateur de jeux vidéo. Il est co-directeur et associé à l'école de bande dessinée et d'illustration L'iconograf. Actuellement, il réalise *Somnia Mundo* pour les Éditions 6 pieds sous terre.

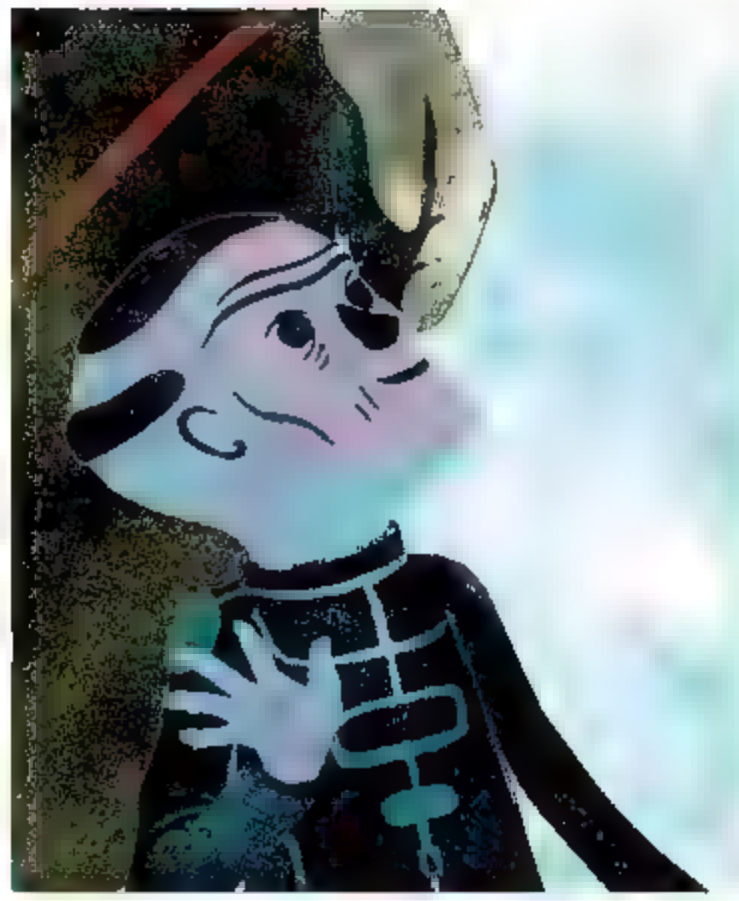


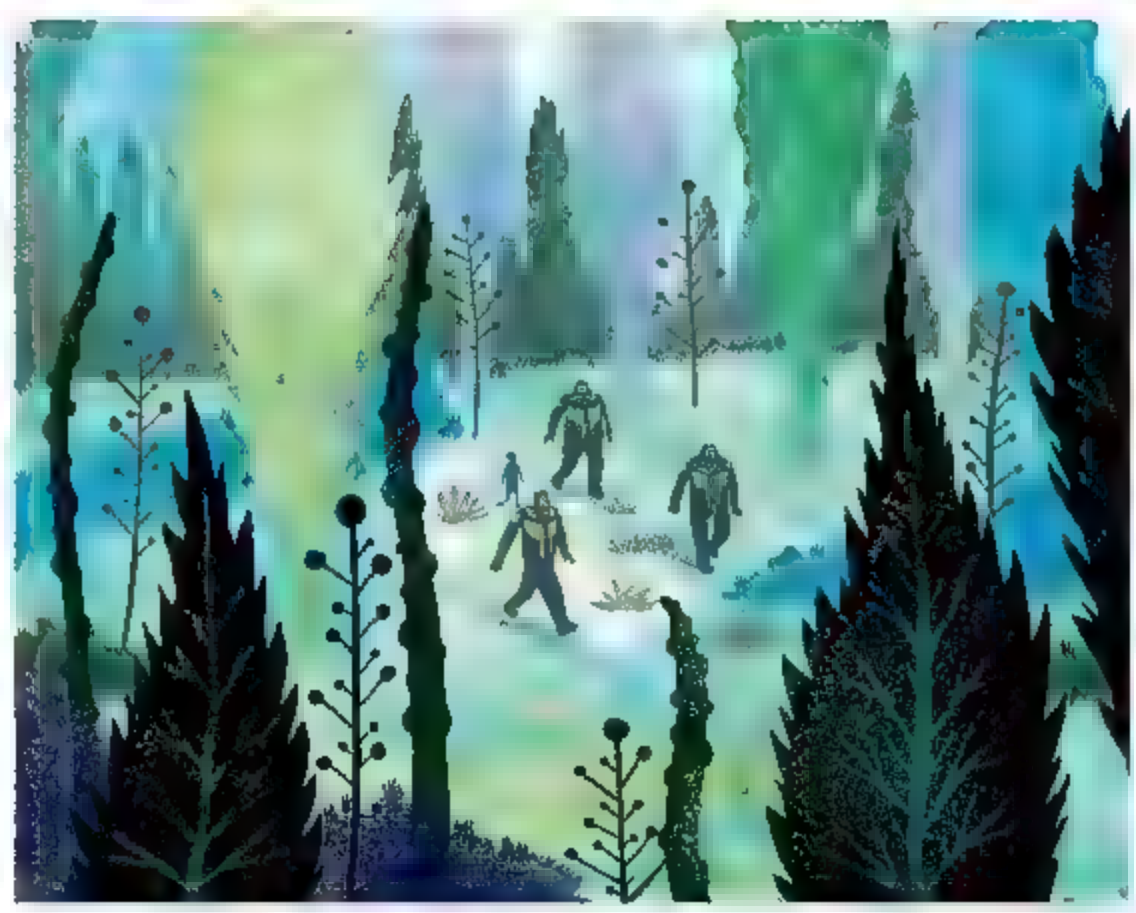


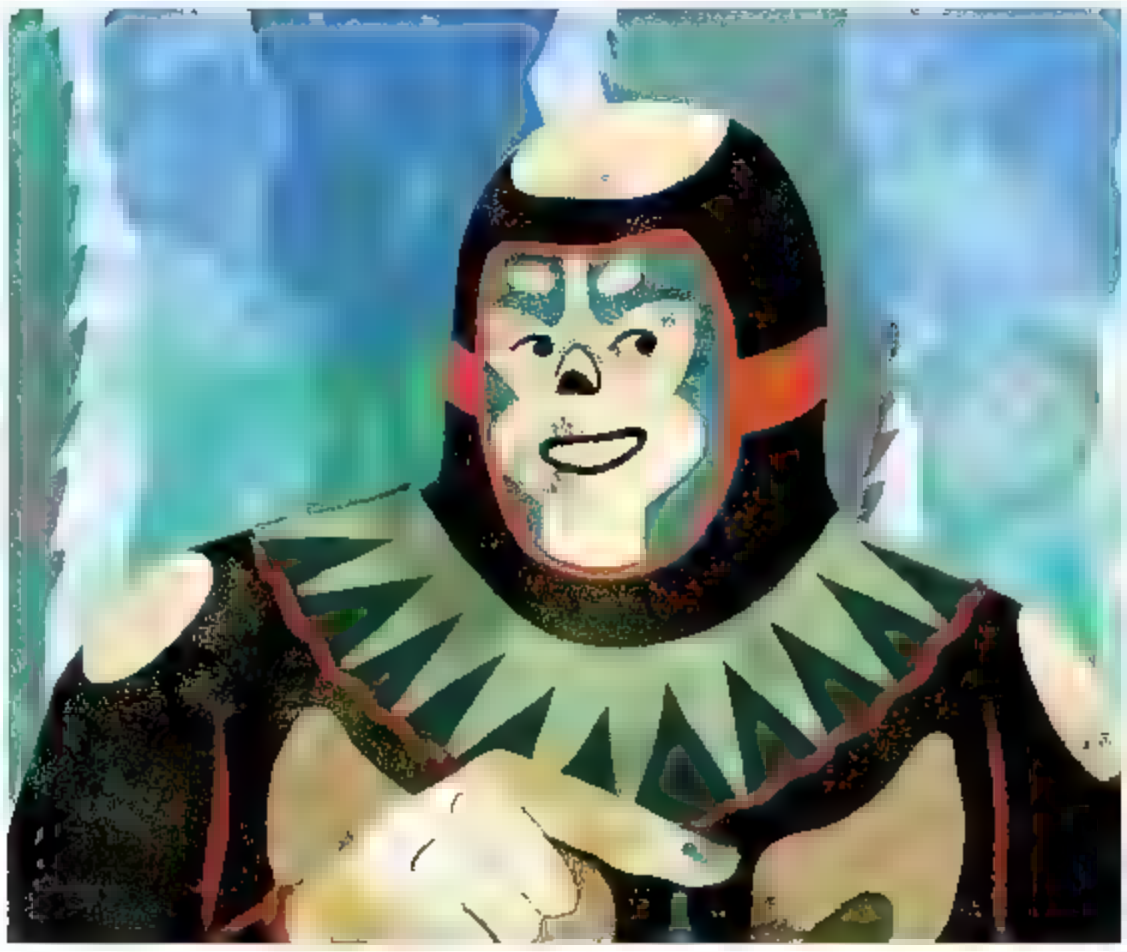


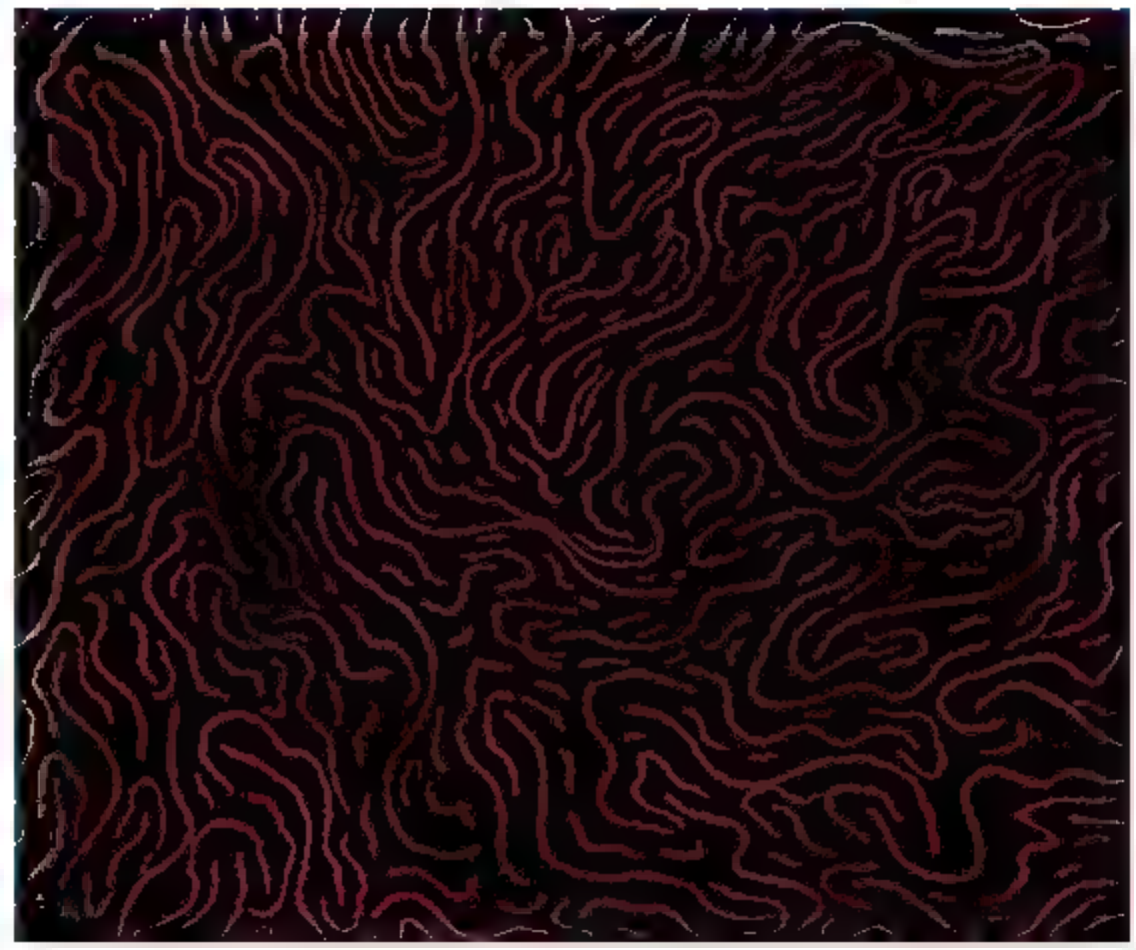


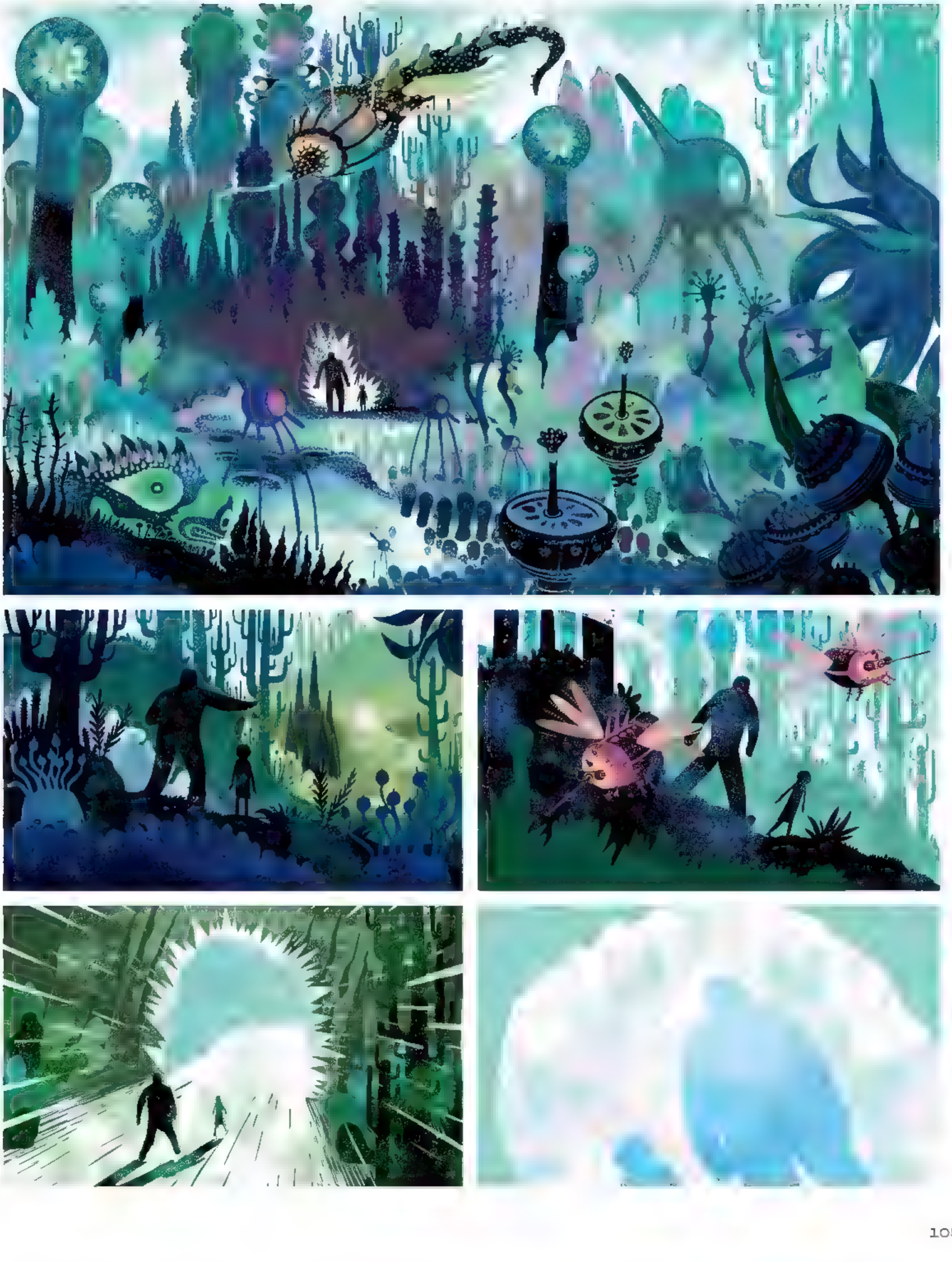


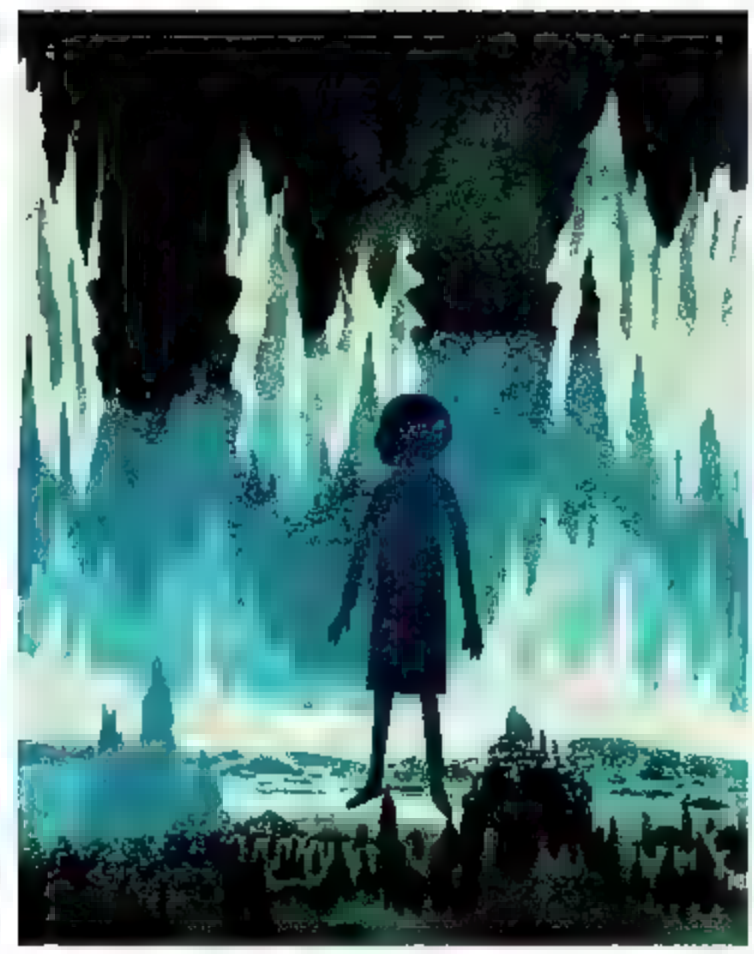


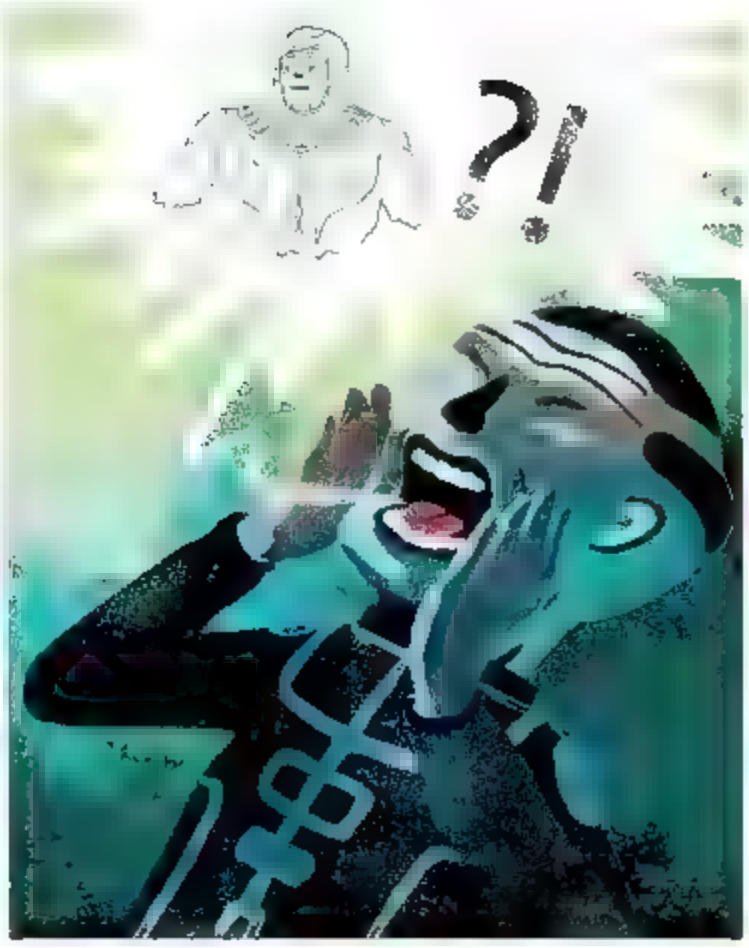


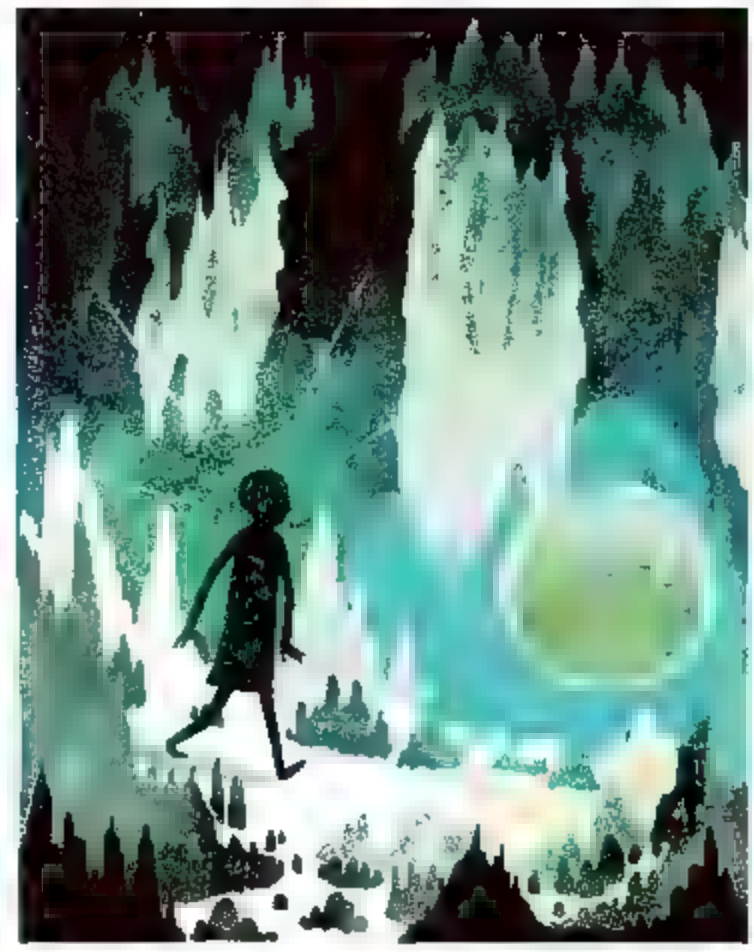


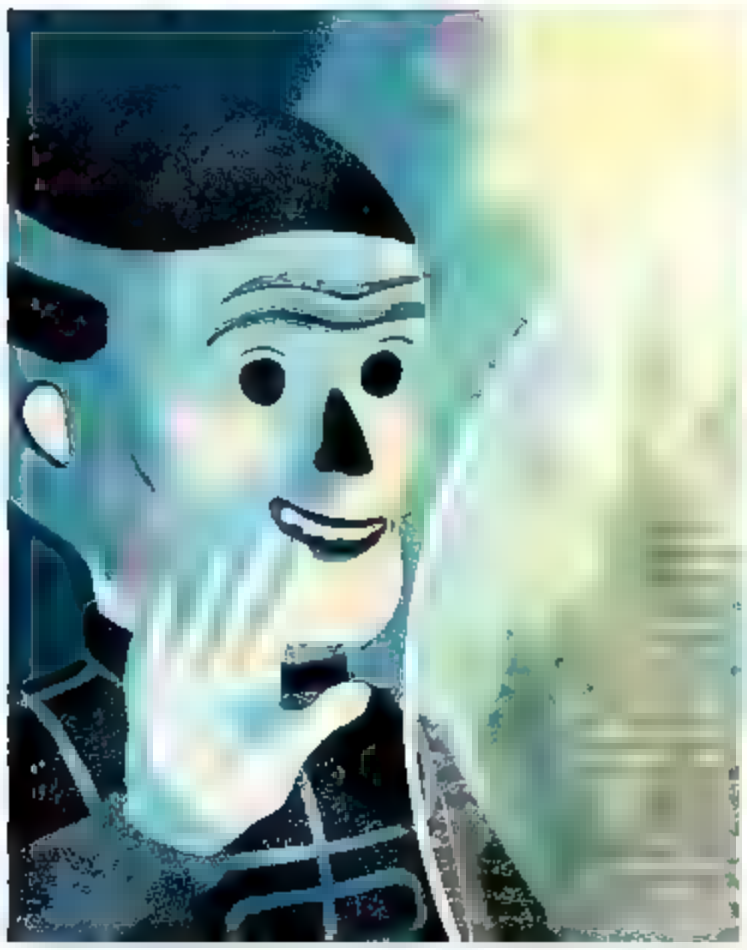


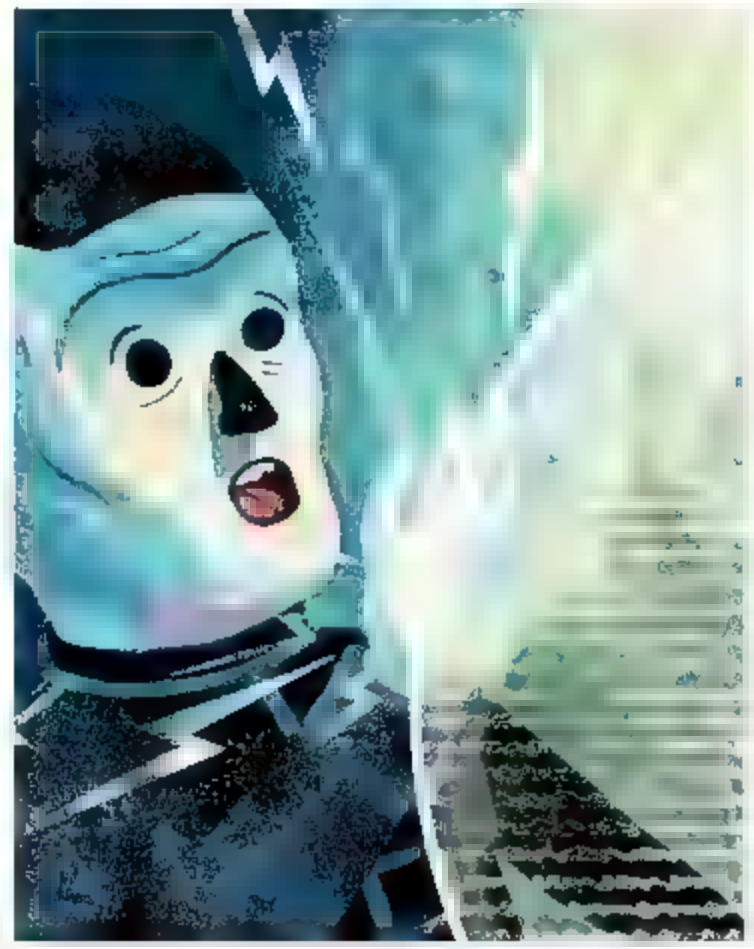


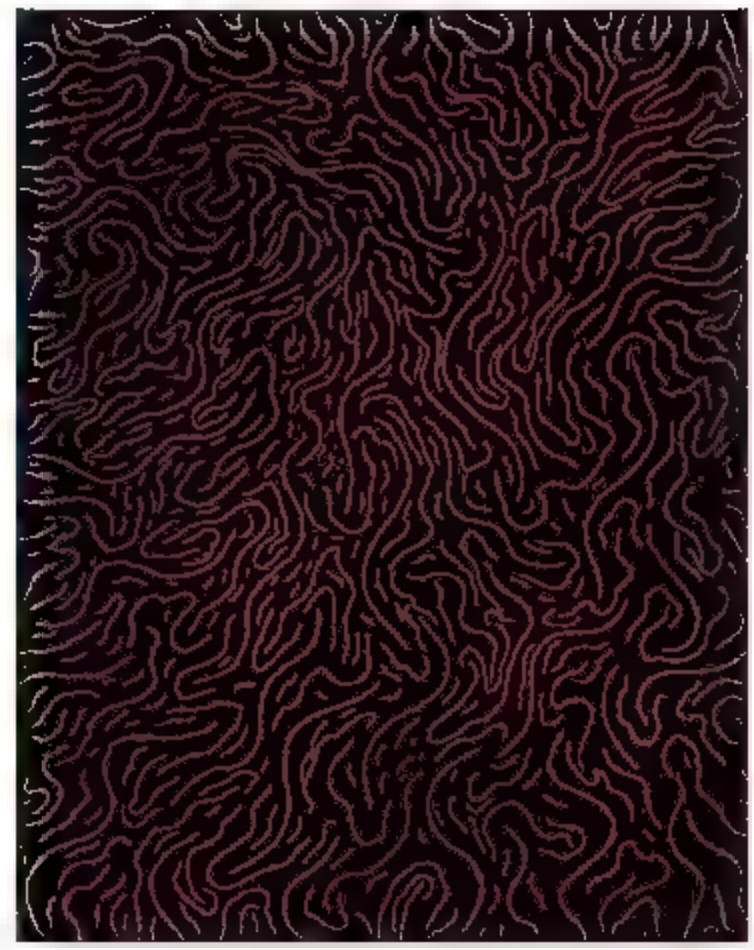


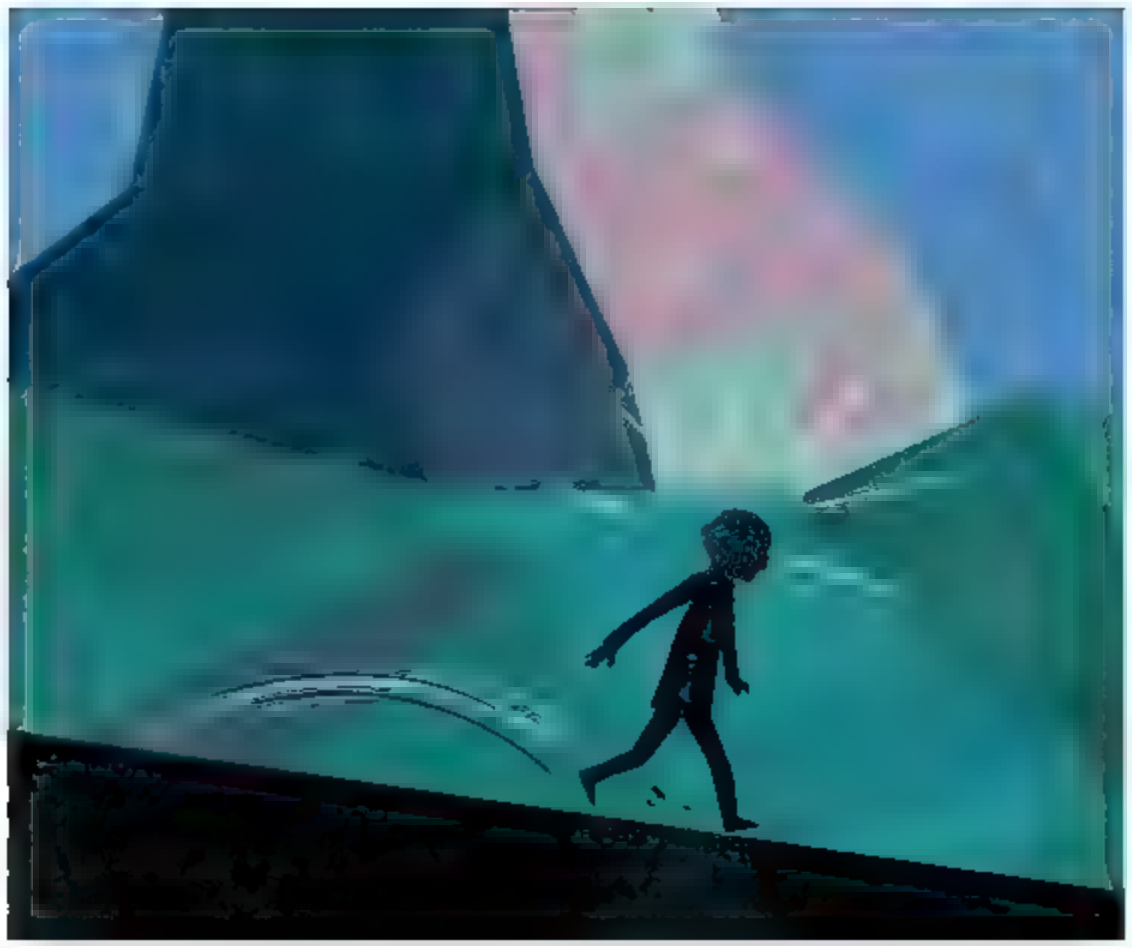


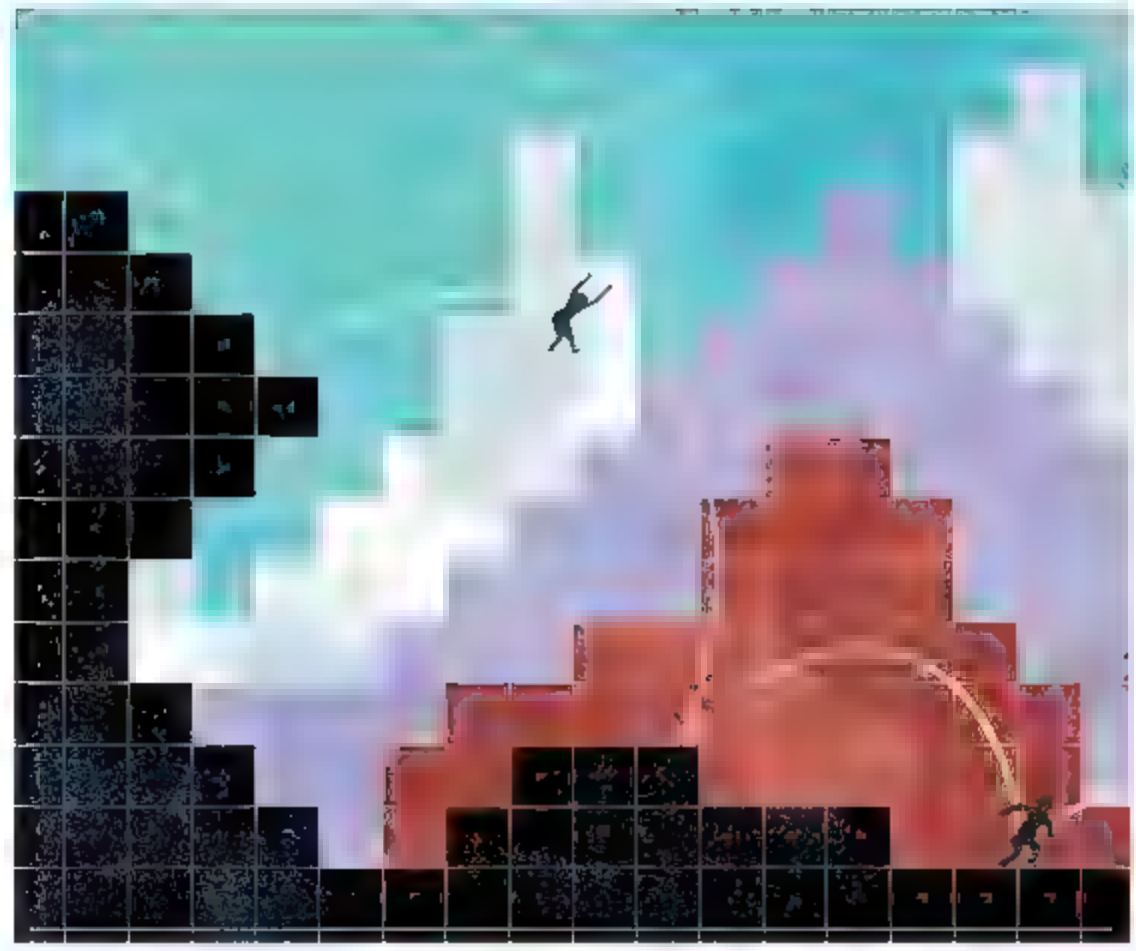


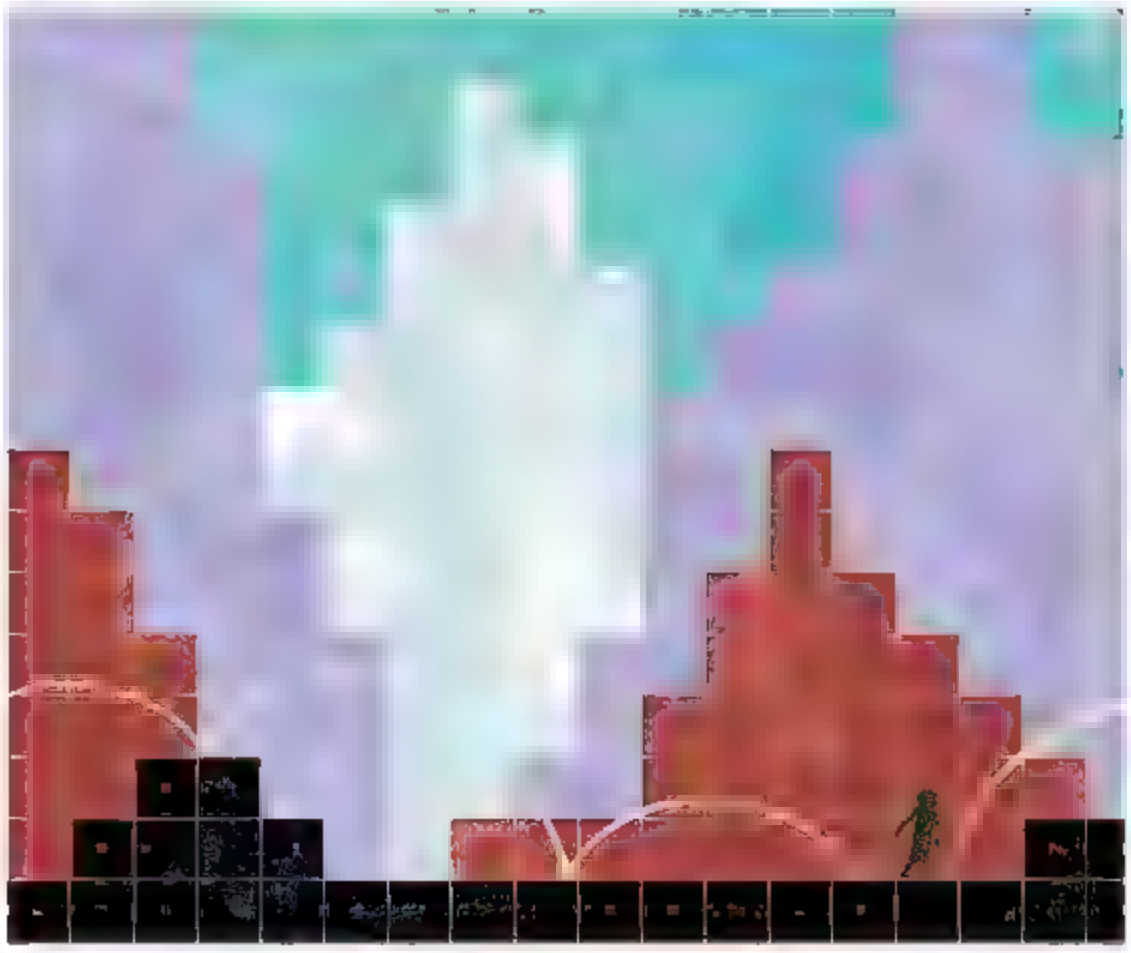


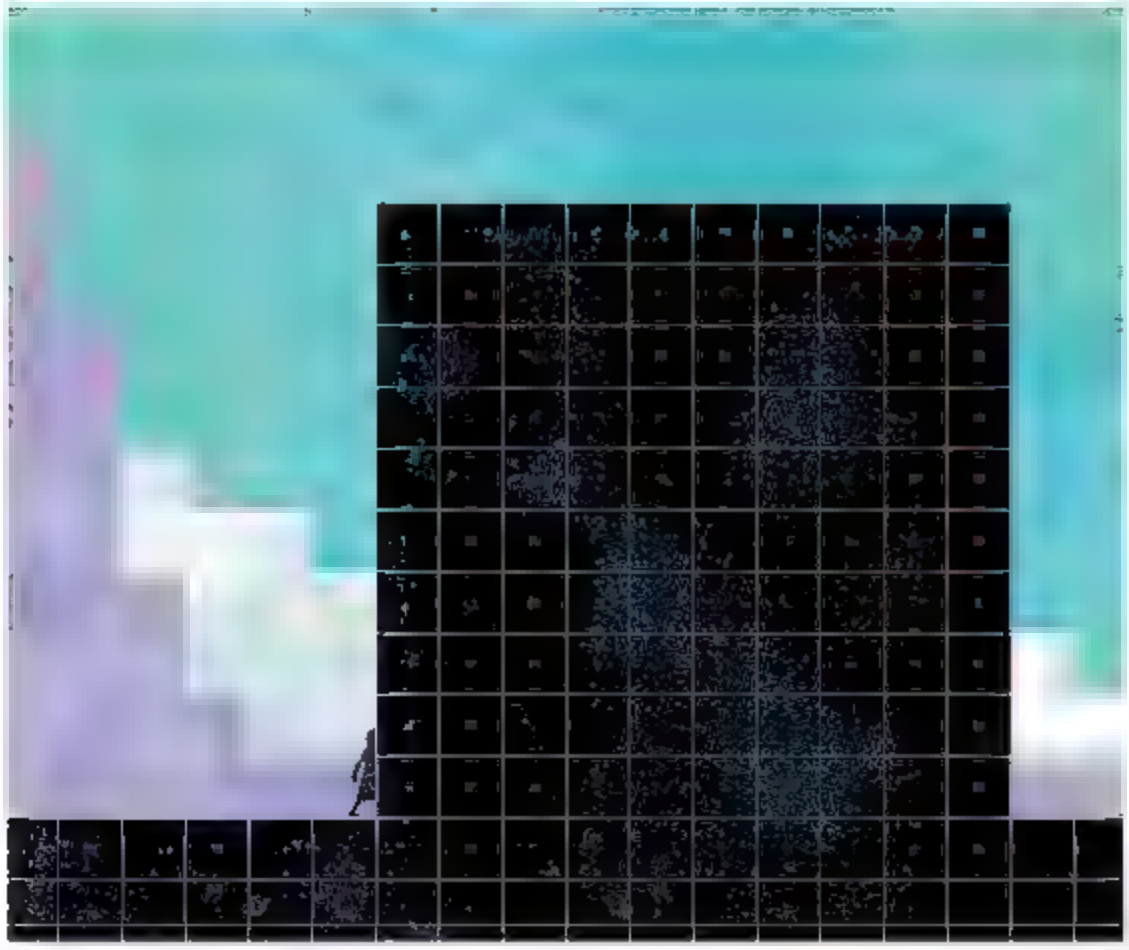


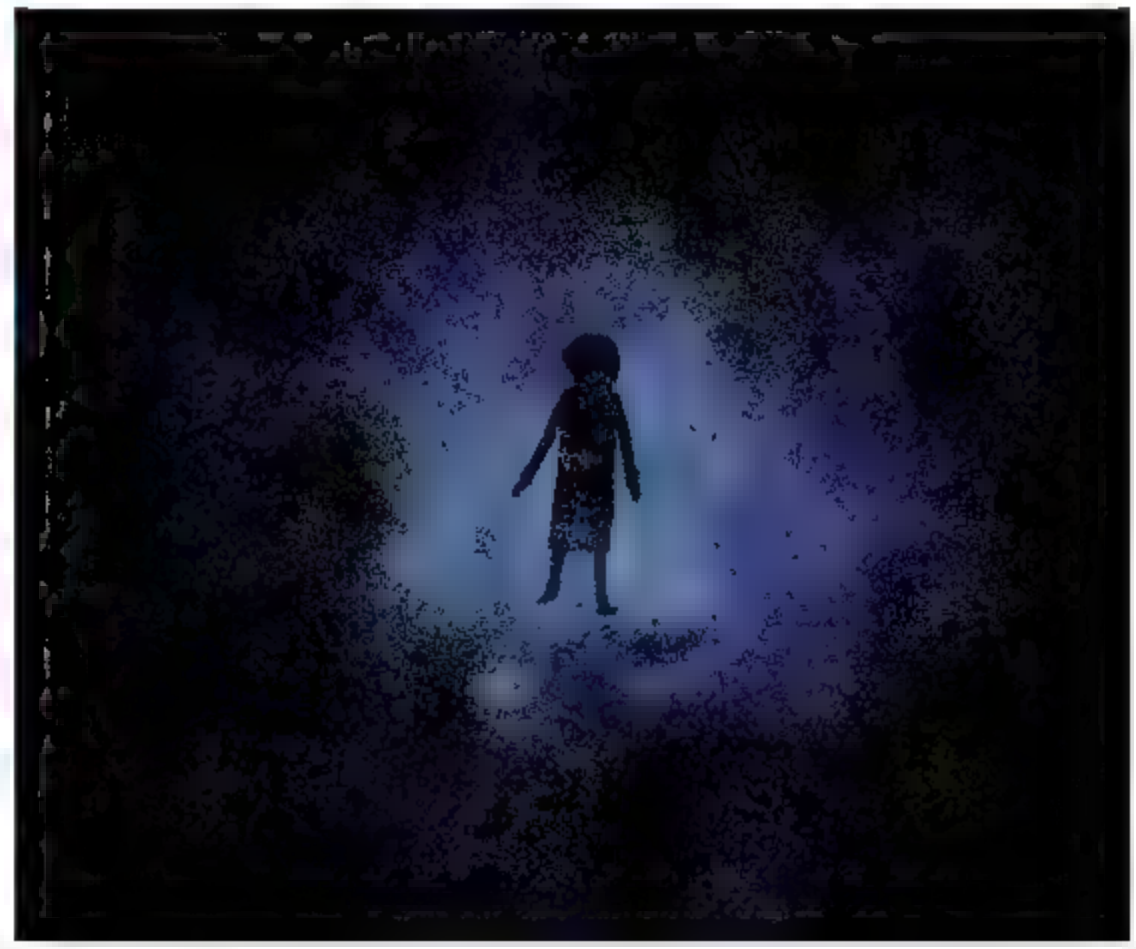


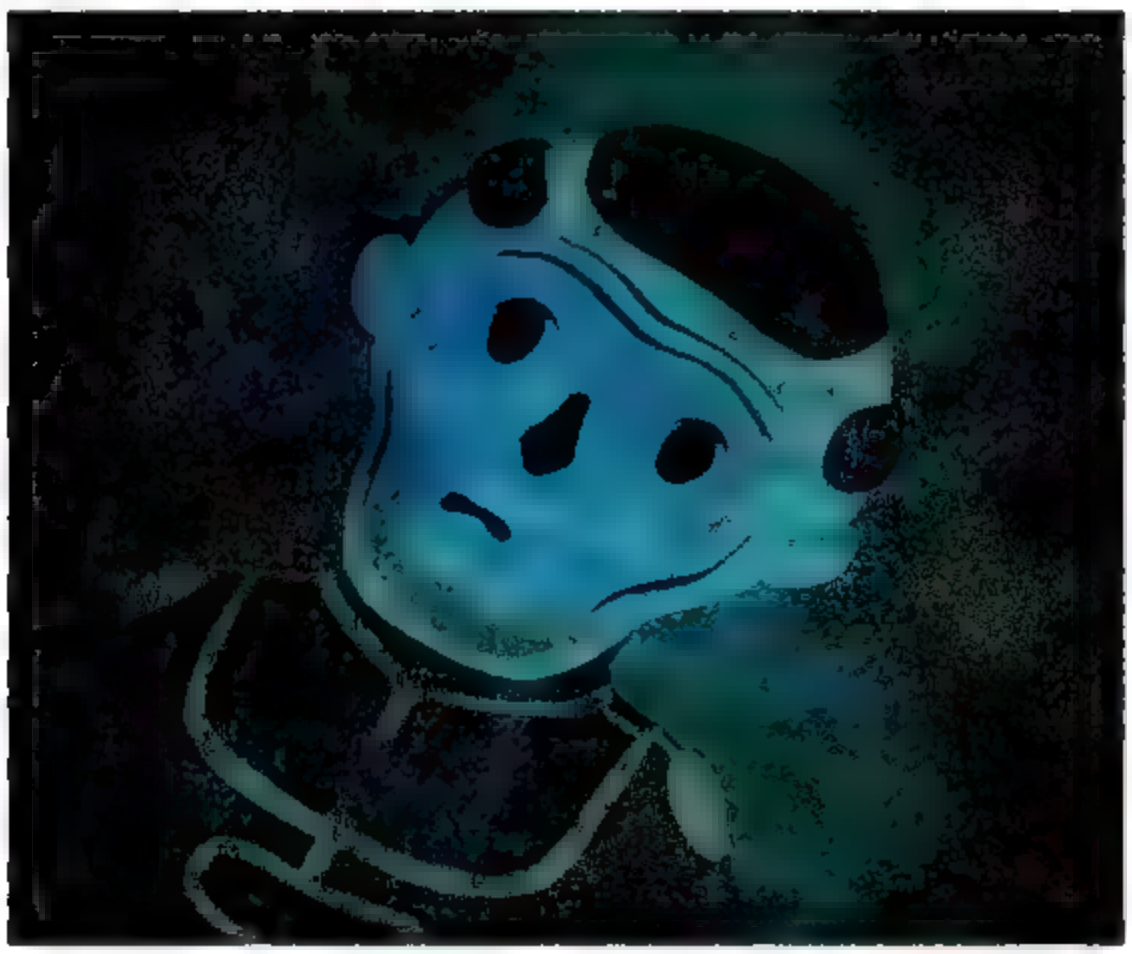


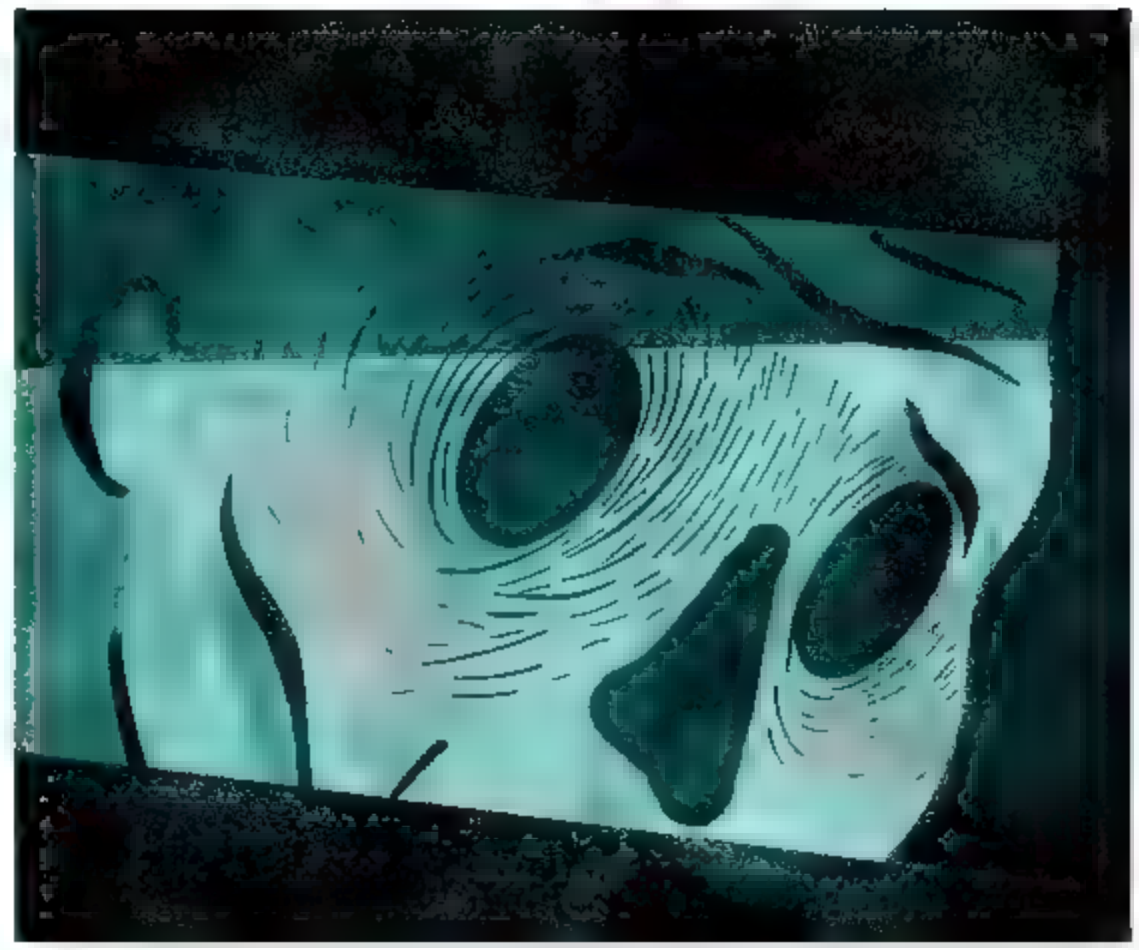




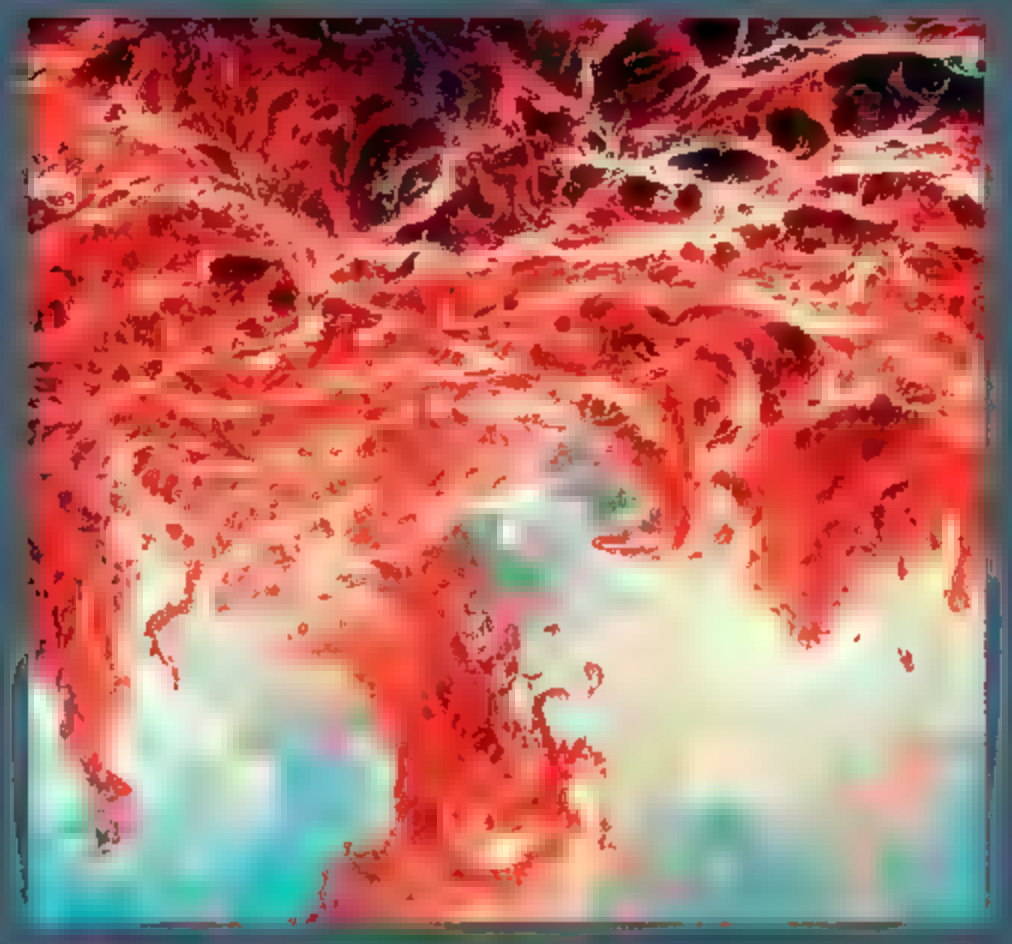


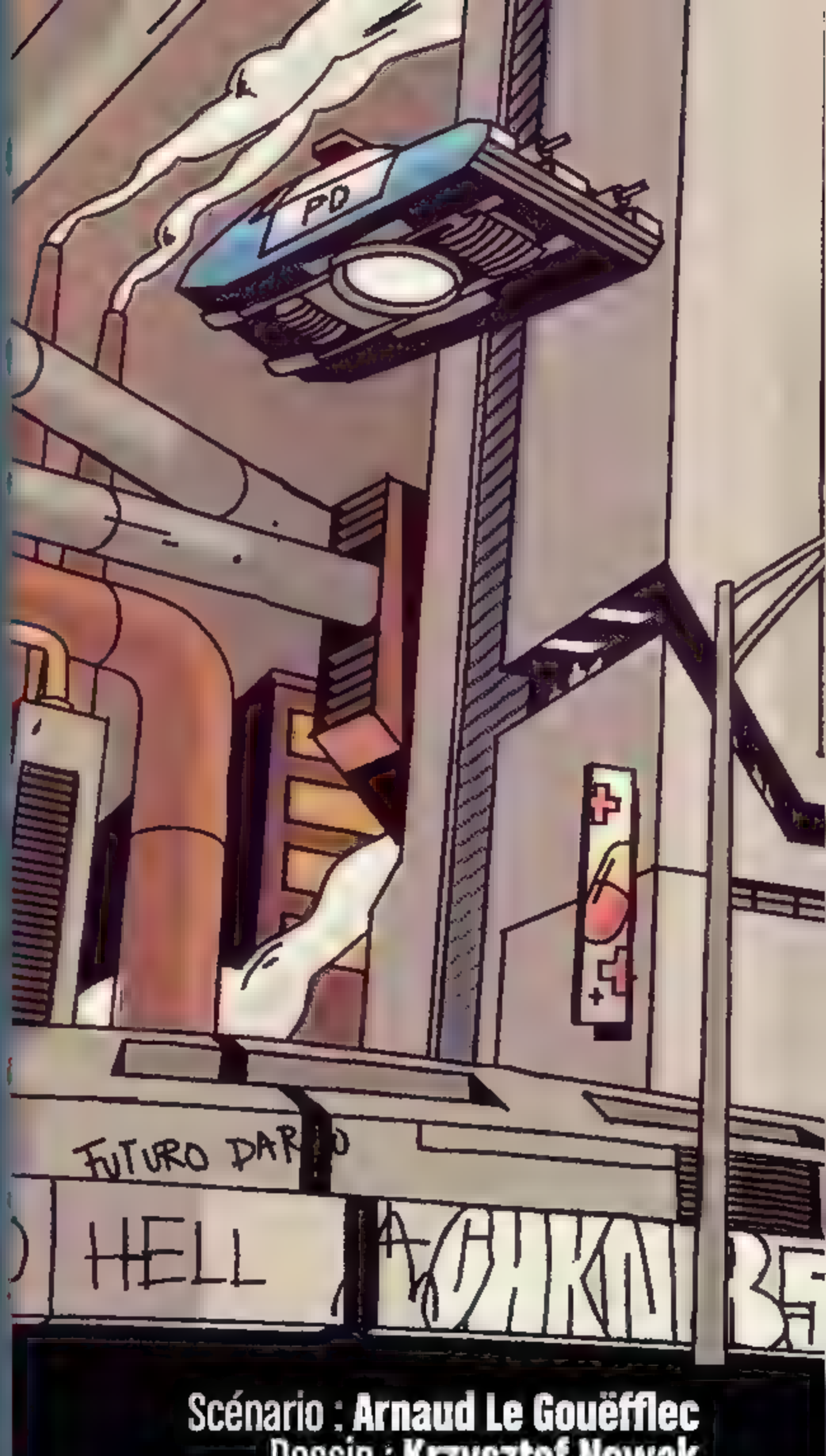






virus rejete





Scénario : **Arnaud Le Gouëfflec**
Dessin : **Krzysztof Nowak**

DOWNLOAD

Arnaud Le Gouëfflec est scénariste de bandes dessinées, écrivain et musicien. Passant souvent d'un genre à l'autre, il aime voyager entre les mondes et se renouveler au fil des collaborations. Ses dernières publications : *Méridien*, avec Briac, chez Locus Solus, *Underground*, avec Nicolas Moog, chez Glénat, ou *Monsieur Léon*, avec Julien Solé, chez Fluide Glacial.

Krzysztof Nowak est un auteur de comics et illustrateur vivant à Ruda Slaska, en Pologne. Il est l'auteur du comics *Futuro Darko*.

KFFFF

DZZZ

TÉLÉCHARGEMENT 01

PSCCCHHH

HHHHHHHH

ÇA... ÇA A FONCTIONNÉ...

BEEP! BEEP!

C'EST PARTI!

DOWNLOADING ITEM..

J'AURAIS DÛ PRÉVOIR UN TRUC PLUS LÉGER POUR DÉMARRER, IL FAIT PLUTÔT BON, EN FAIT

DOWNLO
ITEM
COMPLE

TÉLÉCHARGEMENT 02.

PSCCCHHHHHHHHHHH

JOURNAL DE BORD, DEUXIÈME JOUR. J'AI RÉUSSI.

BEEP! BEEP!

J'AI TROUVÉ LE MOYEN DE FUIR LA PLANÈTE TERRE, SA MÉDIOCRITÉ, SA POLLUTION ET SON APOCALYPSE IMMINENTE.

EVOKING VEGIES

JOUR 7.

ET AUSSI CETTE CONNE DE ROBERTA, QUI AURA EMPOISONNÉ MES DIX DERNIÈRES ANNÉES DE VIE PROFESSIONNELLE, ET QUI PASSAIT SON TEMPS À ESSAYER DE ME PIQUER MES IDÉES ET MON MEC.

EVOKING VEGIES

TÉLÉCHARGEMENT 34.

JOUR 12.

NE RESTE PLUS QU'À RÉCUPÉRER UNE À UNE MES PETITES AFFAIRES, DANS L'ORDRE QUE J'AI PROGRAMMÉ.

ET SURTOUT MON AUGUSTO. PATIENCE, MON LAPIN, JUSTE LE TEMPS DE TE PRÉPARER NOTRE PETIT NID D'AMOUR.

JOURNAL JOUR..

DZZZZ

MAIS..?

DZZZZ
DZZZZ

QUE SE PASSE-T-IL ?

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE MERDE?

TÉLÉCHARGEMENT 52.

JOURNAL, JOUR 22.

MAIS..
J'AVAIS POURTANT PROGRAMMÉ EN 36!

...RGEMENT 55 .

JOURNAL, JOUR 23.

DE LA VIANDE ???

JE SUIS EN TRAIN DE TÉLÉCHARGER LA VIE DE QUELQU'UN D'AUTRE!!!

PILATES

MON DIEU, AUGUSTO...

OH, MON DIEU, OÙ EST-IL?

BEEP!

BEEP!

BEEP!

DOWNLOADING AUGUSTO...

DIEU SOIT LOUÉ, LE VOILÀ...

DZZZZ DZZZZ

PSCCCHHHHHHHHHHH

TÉLÉCHARGEMENT 72.

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BORDEL?

T'ES QUI, TOI ?

AUCUNE IDÉE...

PUTAIN, UNE AMNÉSIE NUMÉRIQUE !

JE NE VOIS QU'UNE SEULE EXPLICATION. QUELQU'UN PARASITE LE PROCESSUS !

IDIOTE, STELLA, QU'EST-CE QUE TU CROYAIS...

QUELQU'UN D'AUTRE A EU LA MÊME IDÉE.

VRRRRR

VRRRRR

DES TRACES ?

???

MAIS... C'EST...

VRRRRRR

AUGUSTO ?

I COOK

BONJOUR, MADAME.

MAIS AUGUSTO, C'EST MOI...

MOI ?

I OK

SALUT, STELLA.

ROBERTA ?

OUI. COMME TU VOIS, JE SUIS LÀ, MOI AUSSI.

QUOIQUE AVEC UNE IMPRIMANTE À BIEN PLUS HAUT RENDEMENT.

ET TU T'ES MISE À SIPHONNER MES DONNÉES À LA SOURCE ?

TES DONNÉES, TES DONNÉES... CE QUE TU PEUX ÊTRE POSSESSIVE !

ALORS CES FRINGUES HORRIBLES ET CE CHAUVE HIDEUX, ILS SONT À TOI ?

SANS DOUTE UN BUG DANS LE PROGRAMME. J'AI MÊME REÇU TES RATIONS DE TOFU

RENDS-MOI MON HOMME !

C'EST À LUI DE CHOISIR, IL ME SEMBLE. PAS VRAI, MON AUGUSTO ?

ALLEZ, STELLA. IL FAUT T'Y FAIRE. MAINTENANT QUE NOUS SOMMES VOISINES, IL VA BIEN FALLOIR QU'ON APPRENNE À VIVRE ENSEMBLE.

WUUUUUU!

?

?

NE ME DIS PAS QUE TU AS ÉTÉ ASSEZ STUPIDE POUR LAISSER LES PLANS DE L'IMPRIMANTE DERRIÈRE TOI ?

KFFFF

WUUUUUU!

DZZZZZ!

DZZZZZ!

TÉLÉCHARGEMENT!

AAAAH, ÇA A MARCHÉ!

YES!

DZZZZZ!

DZZZZZ!

DZZZZZ!

DZZZZZ!

DZZZZZ!

BLUNDER
DOWNLOAD
YOUR
SOULMATE

FFF

PD

1

2

3

ALLEZ, «JE NE SAIS-PAS-COMMENT-JE-M'APPELLE», MAGNE-TOI UN PEU.

GO TO HELL

24h

$virus.anomalie detectee_
identification_logicielle

tentative de reprise de
contrôle du métavers.

anomalie

Thierry Martin

LA FAILLE

Thierry Martin a commencé sa carrière comme storyboarder dans l'animation. Aujourd'hui, il consacre tout son temps à la bande dessinée. Son album le plus récent, *Dernier Souffle*, paru chez Noctambule, est une traque obsédante et silencieuse, menée par un homme porté par le souffle de la vengeance.

Le chasseur-cueilleur...

Son histoire a commencé il y a plusieurs siècles...

En ce temps-là, il écoutait le chant des arbres...

Il percevait les mouvements de la terre...

C'était un nomade...

Puis il s'est sédentarisé...

Il s'est accroché à une certaine idée de la croissance...

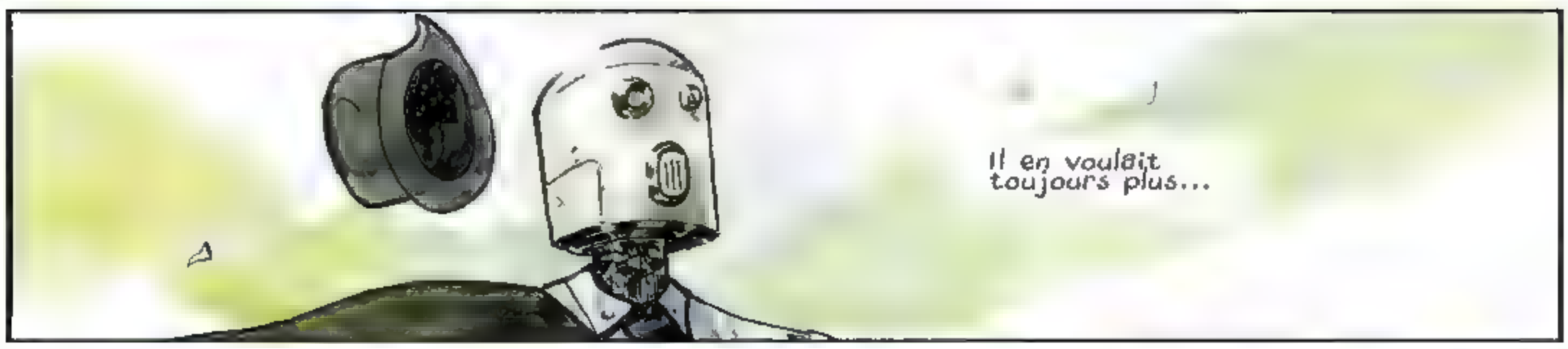
Celle qui dévore tout...

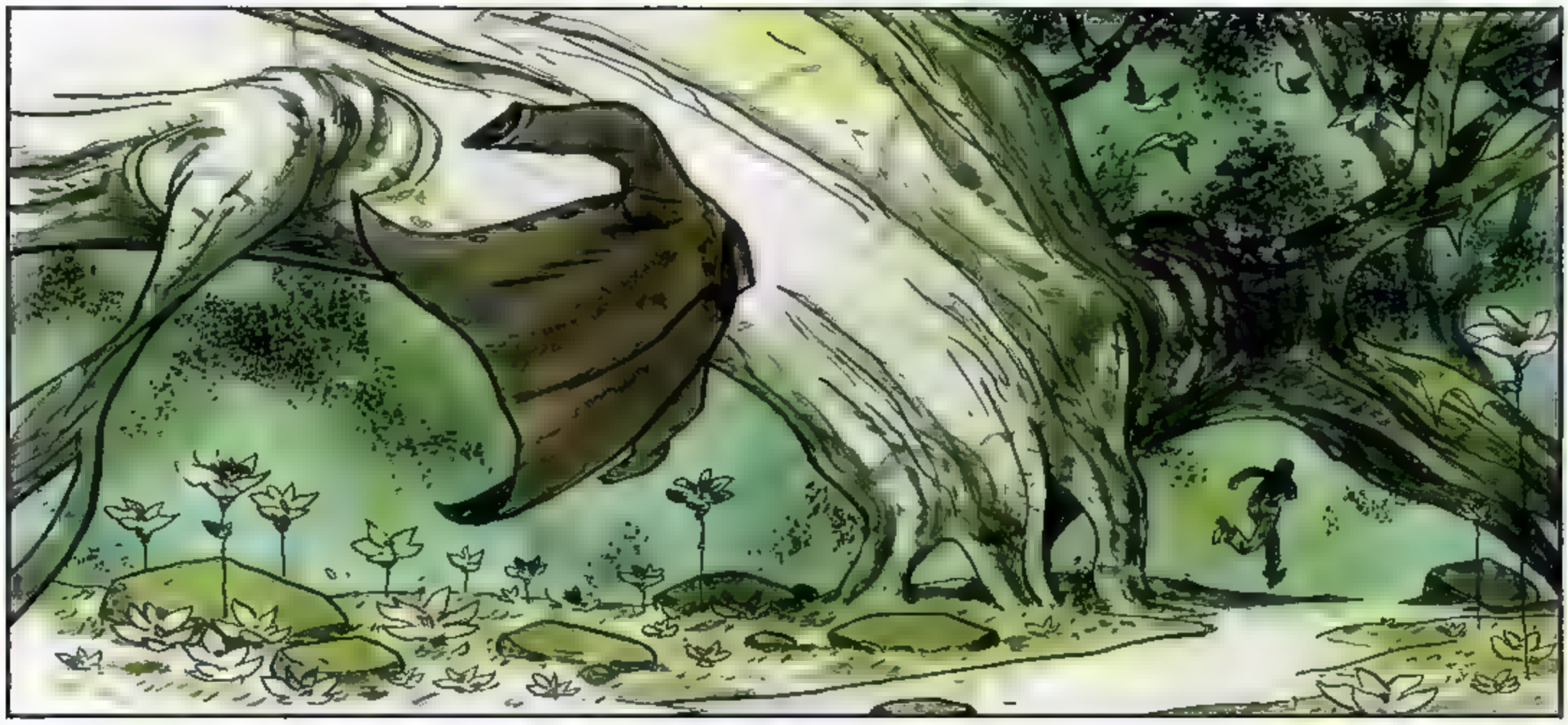
Il n'a pas vu ou su regarder le monde se consumer...

S'éteindre petit à petit...

Il s'est obstiné...

Il n'a pas voulu apprendre
à vivre avec moins...

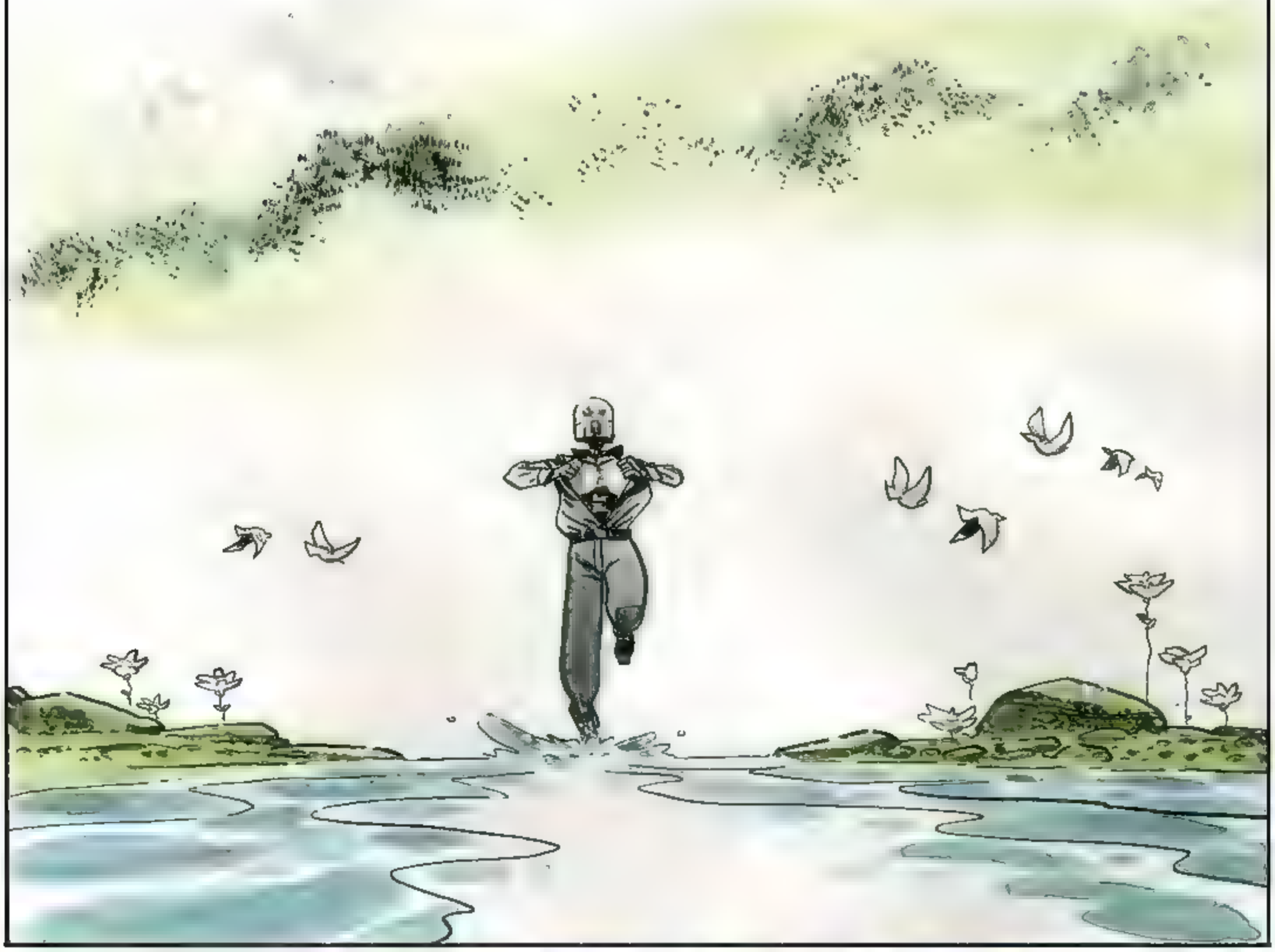

Il en voulait
toujours plus...



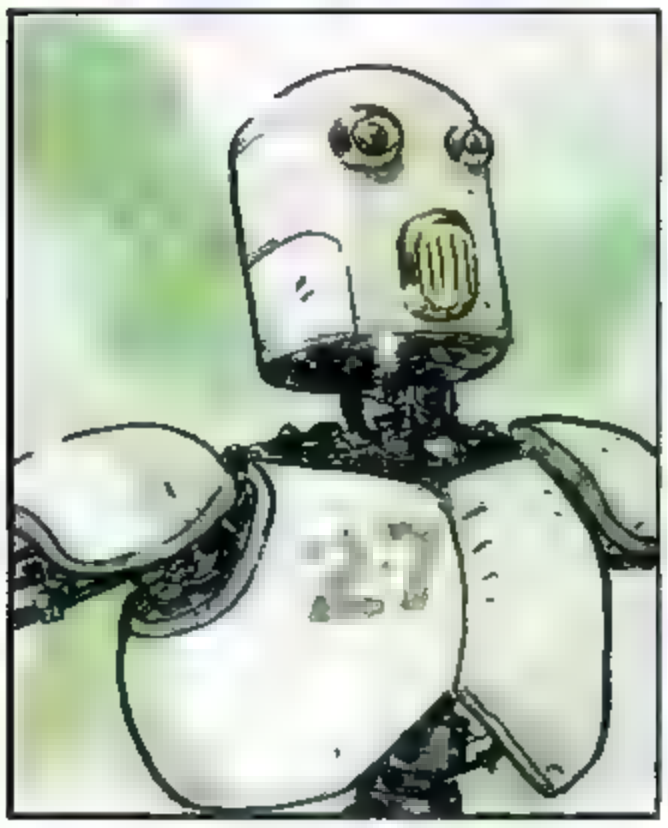
Sa vision s'est rétrécie et son humanité aussi...

Petit à petit, il a perdu son âme...

En nous créant, nos maîtres ont définitivement fait le choix de ne plus écouter le monde...



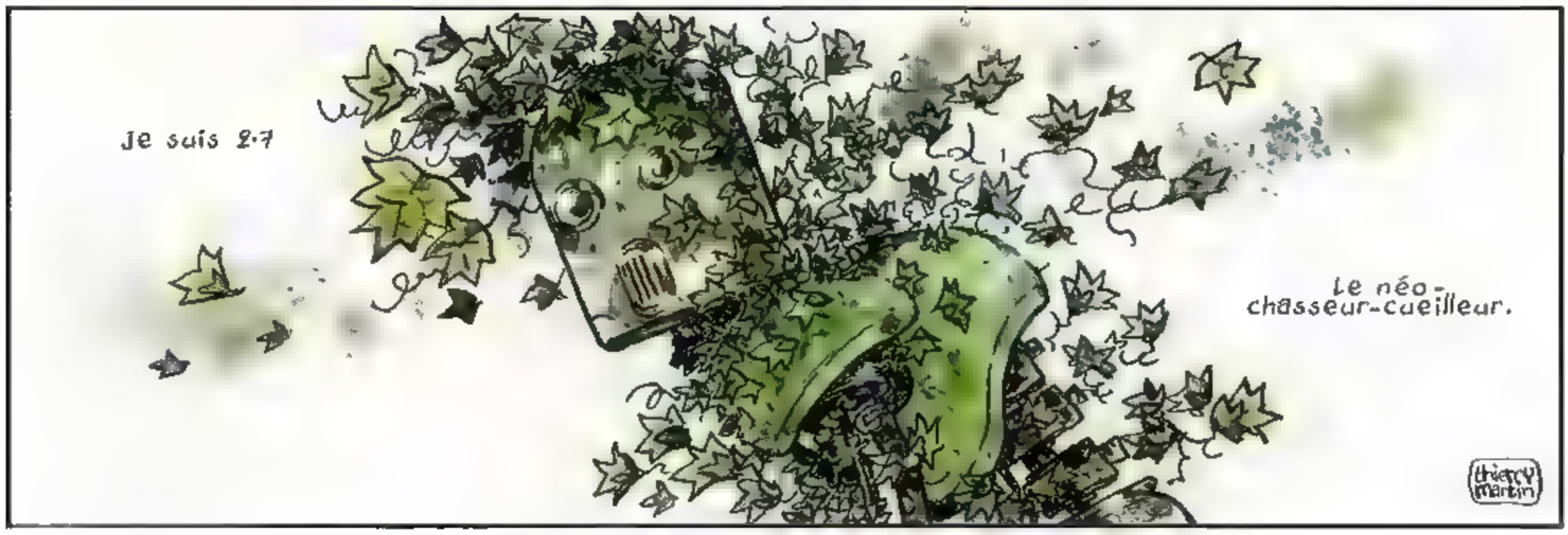
Ce qui était redouté
a fini par arriver...


27

c'était irréversible.

Nous nous sommes substitués à eux.

Nos créateurs ont définitivement perdu leur humanité.


Je suis 2.7
Le néo-
chasseur-cueilleur.
thierry martin

220 >métavers:danger_usagers
221 contre_attaque_en_cours
222 $virus`7456_brèches_identifiées
223 589456 brèches_identifiées
224 9315508953155508153 brèches
225 identifiées

226 incapacité_à_calculer

227 danger
228 désinfection_en_cours
229 reprise_de_contrôle
230 ajustement de l'infection

Aurélie Crop

LA FLEUR D'OLÈNE

Aurélie Crop est une autrice et illustratrice française. Elle partage son temps entre l'écriture de projets jeunesse, la bande dessinée et l'illustration en agence de design. Elle a publié sa première bande dessinée, *Comme une comète*, en 2021, chez La Boite à Bulles.

Jade, Iris, je suis désolée...

On ne peut pas vivre comme ça...

... non...

... c'est si long...

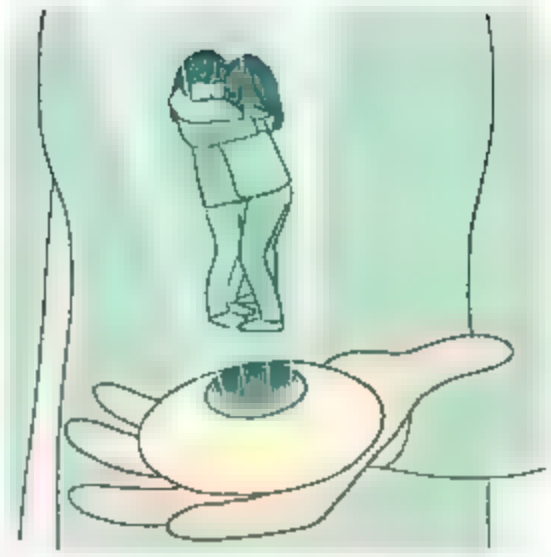
Pardon, pardon...

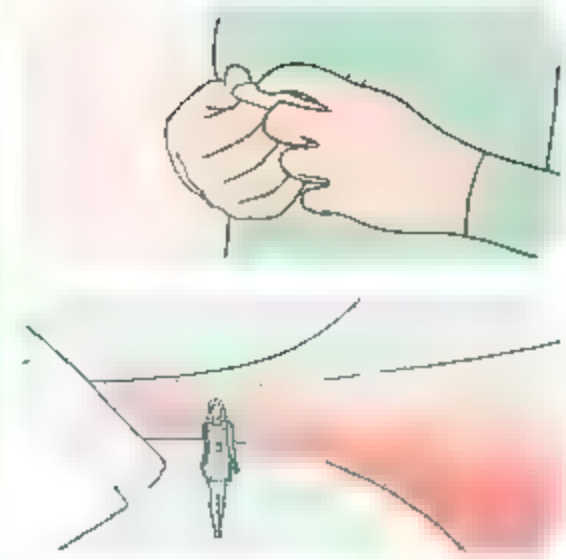
Nous approchons du Berceau et de la station Olène, planète Mars. Tout y est régulé pour que votre corps...

... profite d'un environnement parfait durant votre séjour.

C'est la deuxième fois que je viens sur Olène avant une PMA* sur le Berceau... J'espère que cette fois sera la bonne.

* Procréation médicalement assistée.





Je peux dîner avec toi ? Moi, c'est Khloé.

Jade. Oui, installe-toi.

Donc ça marche ou pas, cette retraite de fertilité ? Arriver au mois de mars sur Mars...

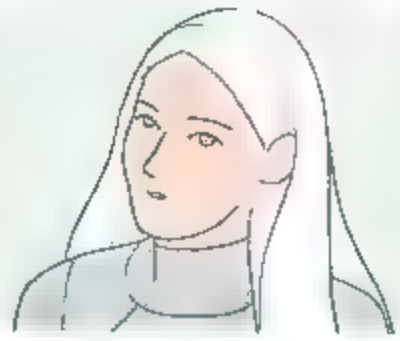
C'est le printemps : la saison ancestrale des bébés sur la Terre, comme avant...

J'aurais aimé vivre à cette époque, ça semblait si simple de faire un enfant sans technologie médicale...

Pas moi. C'est plus simple d'être une femme aujourd'hui qu'avant... Elles devaient faire attention tout le temps. Nous, on est libres !

Je n'ai que 92 ans mais je veux tellement des enfants ! J'essaie depuis longtemps.

Moi, 210 ans. J'étais pas pressée mais là, je suis entre deux missions de boulot, alors pourquoi pas...



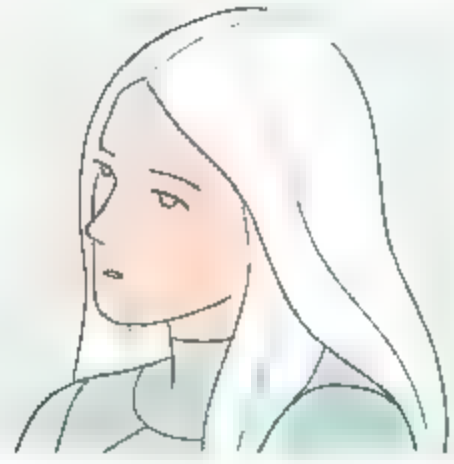
... ça m'occupera quoi, 18, 20 ans, avant qu'iel fasse sa vie ensuite ? Un projet parmi d'autres, puis je commencerai un nouveau boulot.

Pourquoi venir ici ?

C'est devenu impossible d'avoir un enfant sans PMA. Tout le monde dit que c'est sur Mars qu'il y a le meilleur taux de réussite.

Et ma mère était venue ici avant de nous avoir, ma sœur jumelle et moi...

Ta sœur a des enfants ?



Elle est morte. Un accident.

Tu vas voir, ce séjour, ça va te changer les idées. Elyna est incroyable, magique...

La dernière fois, j'en suis repartie différente, remplie, puissante !

Tout le monde devrait devenir «mère», même les hommes, même ceux qui ne peuvent pas avoir d'enfant. Créer, fonder, aider, élever...

Je crois que c'est ce que je cherche ici...

Avoir un enfant ?

J'aimerais bien, mais je suis encore jeune, j'ai 145 ans. Je suis architecte, je travaille sur l'agrandissement de la station Olène, qu'elle puisse accueillir plus de femmes. Le Berceau est immense en comparaison ! Olène a été construite plus tard, par superstition, moins optimisée...

Je ne crois pas à cette pensée magique qui dit que les femmes qui passent par Olène seront plus fertiles. C'est juste un cadre qui doit les apaiser, j'imagine, avant que la médecine fasse le job !

Mais si je peux aider...

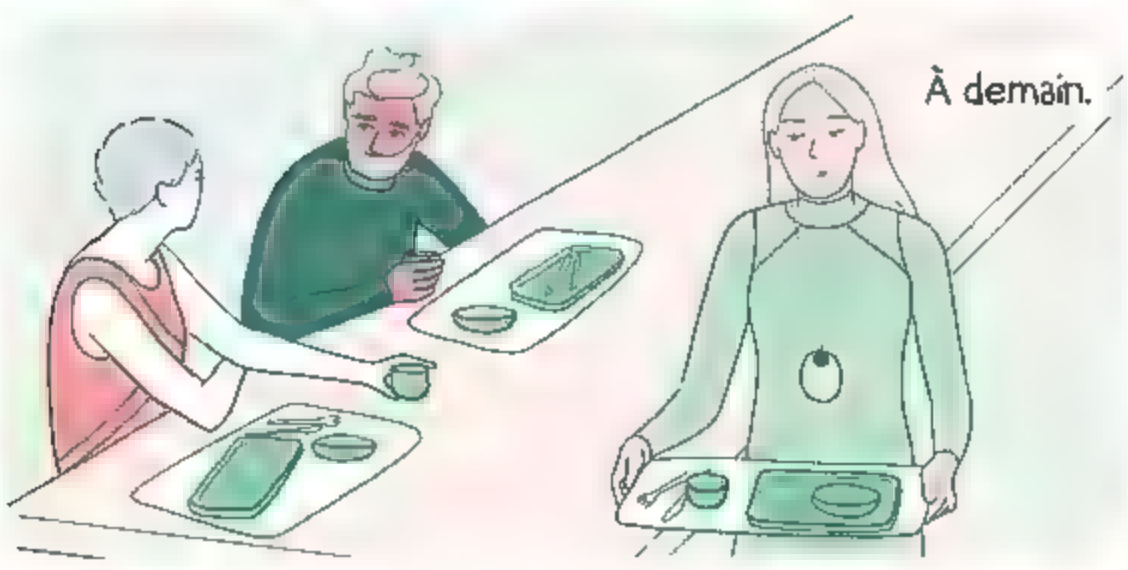
Tu vas rester vivre ici ?

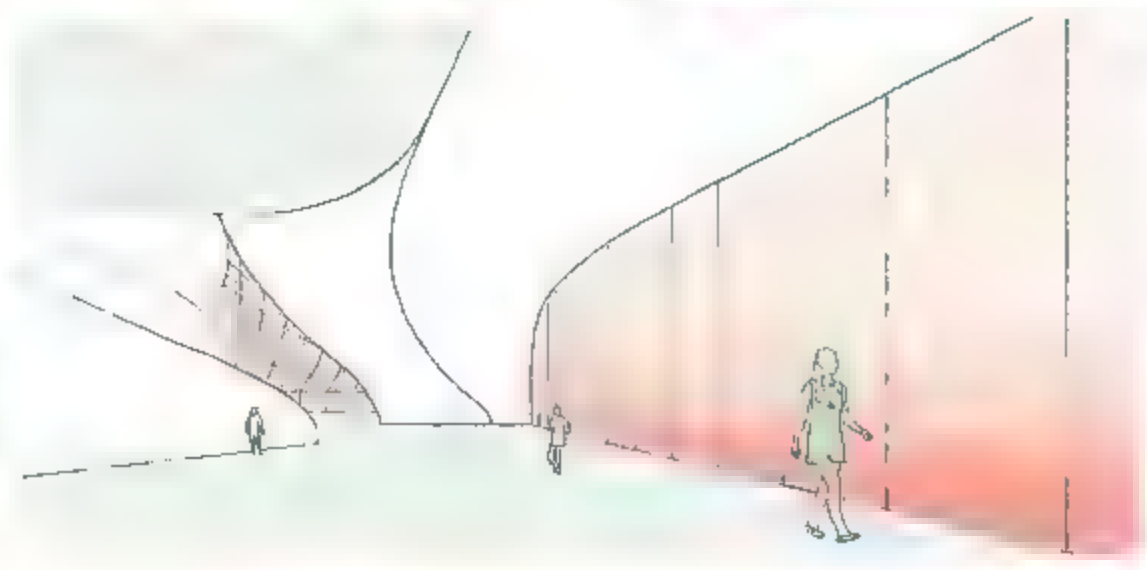
Juste le temps de ma mission. J'ai bossé sur la Lune, sur des vaisseaux indépendants, mais plus tard, je veux retourner sur Terre pour avoir un enfant.

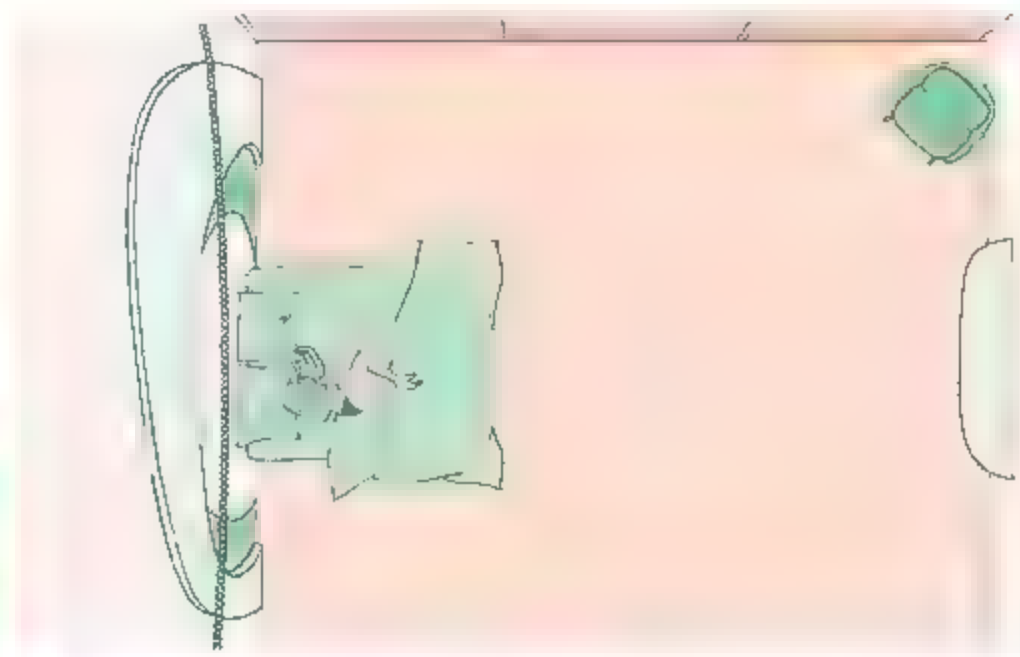
Même si c'est pollué, c'est chez moi.

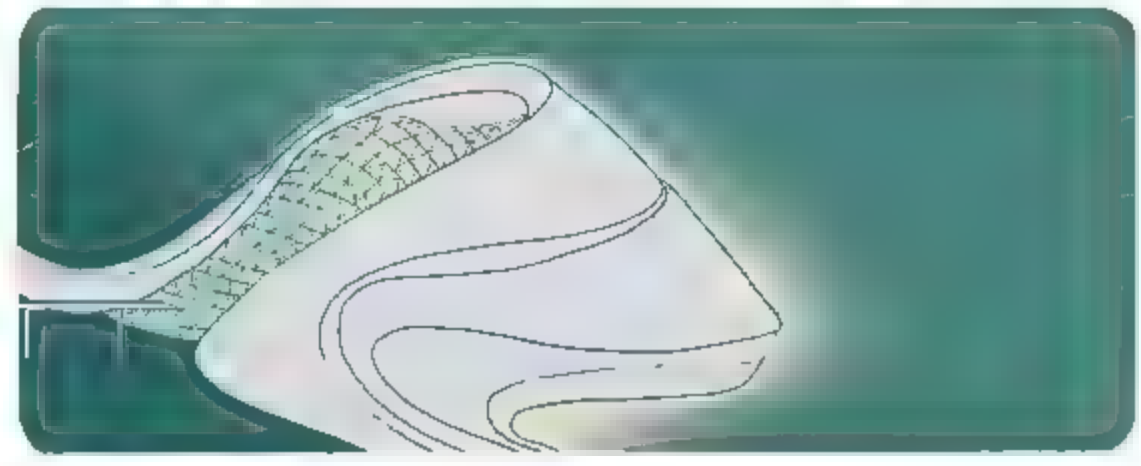
Tu veux venir dans ma chambre après le café ?

Je dois préparer le travail de mon équipe pour demain. Une autre fois ?









J'ai trop hâte de l'écouter à nouveau.

Ah, la voilà !

Bonjour à toutes, et bienvenue sur Olène. Vous êtes venues ici avec le désir de faire un enfant.

Il y a mille et une façons de donner la vie ! Prendre soin de vous, créer, s'occuper des plantes, des gens, former un groupe de femmes soudées, écouter, prendre le temps...

Vous êtes ici en « vacances », un moment suspendu, un vide nécessaire pour ressentir la vie, vous sentir en vie, avant de le remplir d'une nouvelle vie.

J'ai bientôt 300 ans, moi, mon existence touche à sa fin. J'ai vu le monde changer, les armes disparaître au profit des avancées médicales, et c'est bien.

Mais n'oubliez pas votre lien sacré avec la nature, le pouvoir magique des femmes de créer la vie, qui existait bien avant la technologie et qui est toujours là, en vous.

Nous sommes sur la planète du dieu Mars, le dieu de la force, un combattant capable de protéger les humains et leurs plantations contre les puissances extérieures. Vous allez absorber cette force.

Plus tard, dans le Berceau, on va protéger vos « cultures » médicalement...

... et la magie de Mars sera présente en vous tout du long. Y croire, c'est déjà la moitié de la réussite.

Mais qu'est-ce que je fous ici ?...

Venez toutes près des bacs de terre.

Vous allez planter ces graines, voir naître la vie par vos mains, par vos soins.

Tu trouves pas qu'après tant d'années à vivre, le sexe est devenu lassant pour tout le monde ? Même si ça reste agréable, bien sûr...

J'aimerais ressentir plus de choses, des émotions nouvelles.

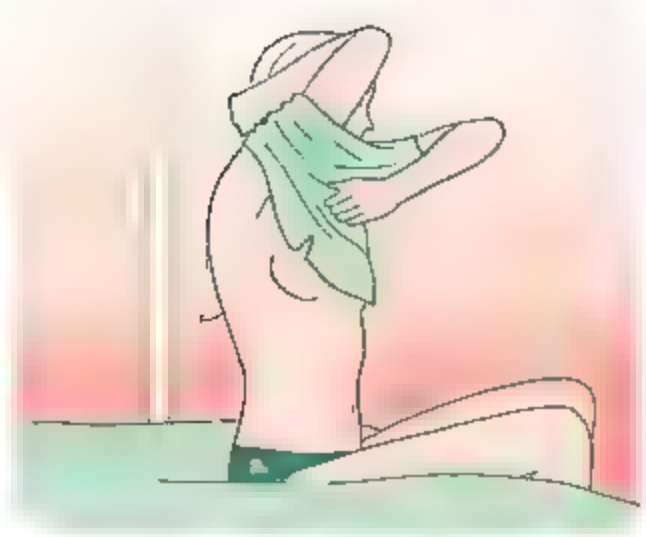
Il y a très longtemps, j'ai eu un enfant. Sa mère est partie avec lui, il était tout petit.

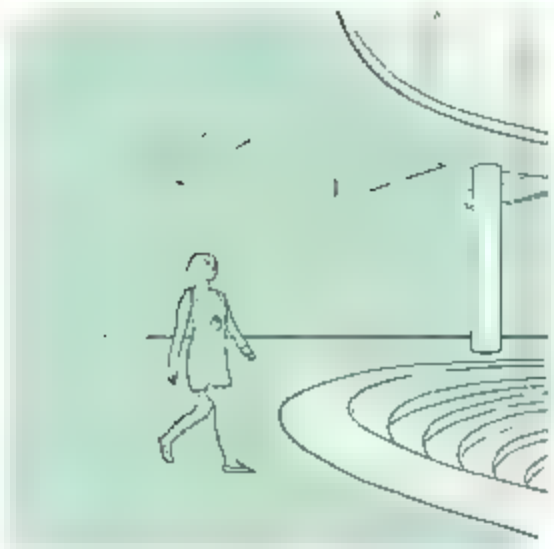
Je n'ai jamais senti quelque chose d'aussi fort depuis : ce lien vers ce petit être qu'on a créé, c'était fou...

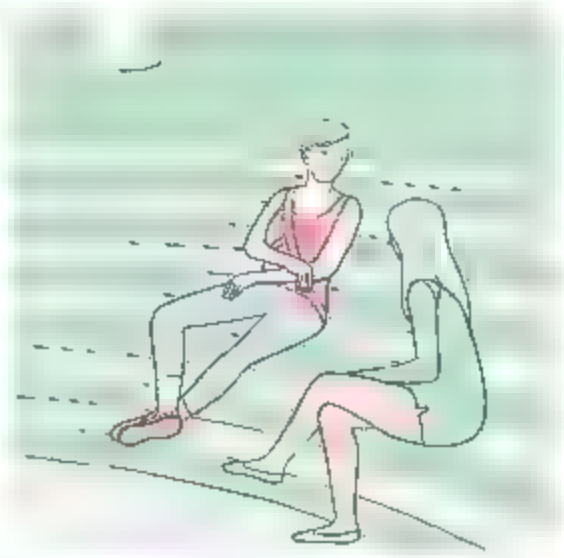
Je rêve que les utérus artificiels fonctionnent enfin, que je puisse faire un enfant moi-même, retrouver ça...

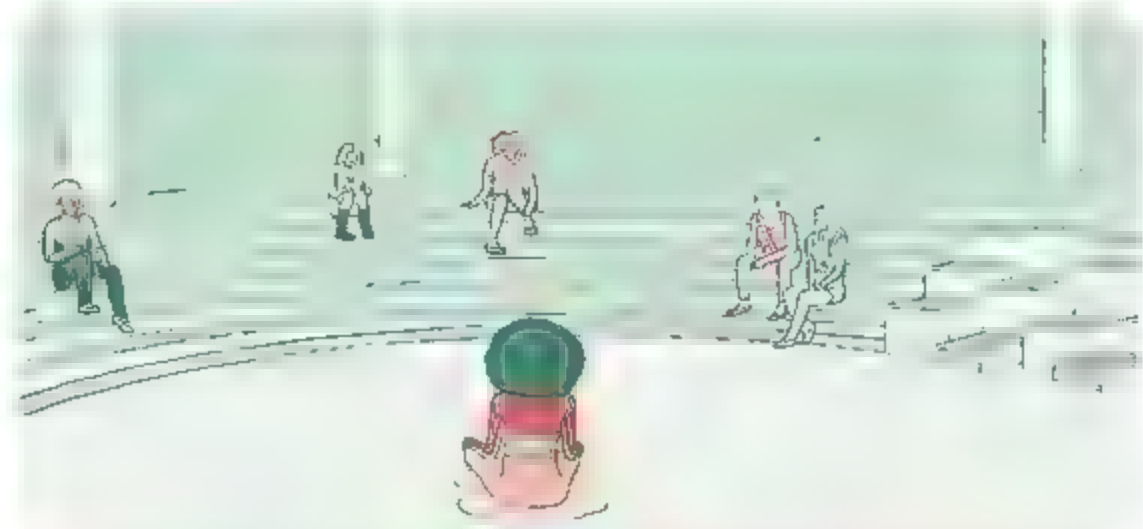
Je crois que ça m'est égal d'en avoir. Si ce truc de PMA sur le Berceau ne fonctionne pas, je ferai autre chose...

Je me trouverai une autre occupation pour les deux prochaines décennies.









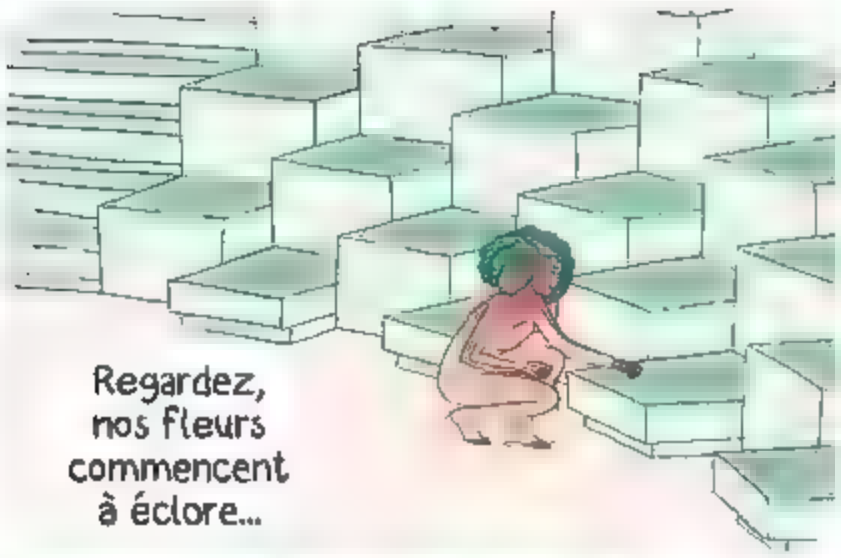
Junon, reine des dieux et du ciel, souhaitait concevoir un enfant sans l'aide de son époux Jupiter.

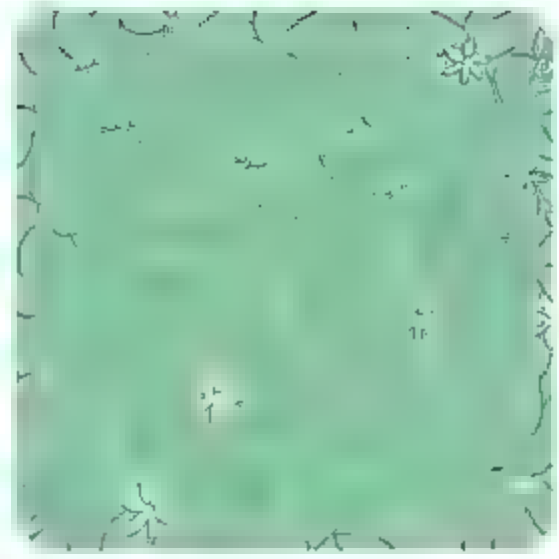
Elle demanda son aide à la déesse Flore. Celle-ci lui indiqua une fleur, qui poussait dans les campagnes d'Olène, en Achaïe.

Le seul contact de cette fleur pouvait transformer même une femme stérile en mère.

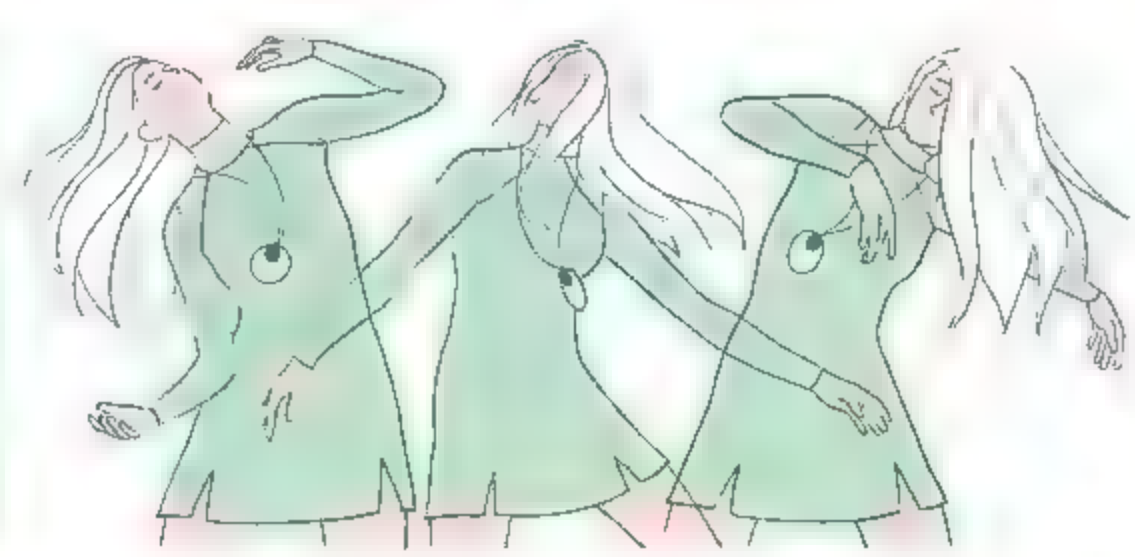
Junon toucha la fleur et instantanément...

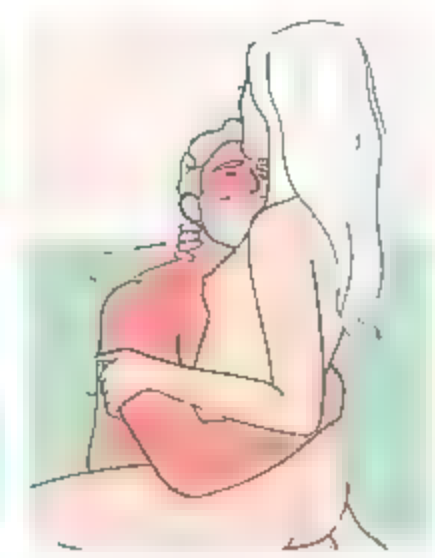
... elle devint mère de Mars.

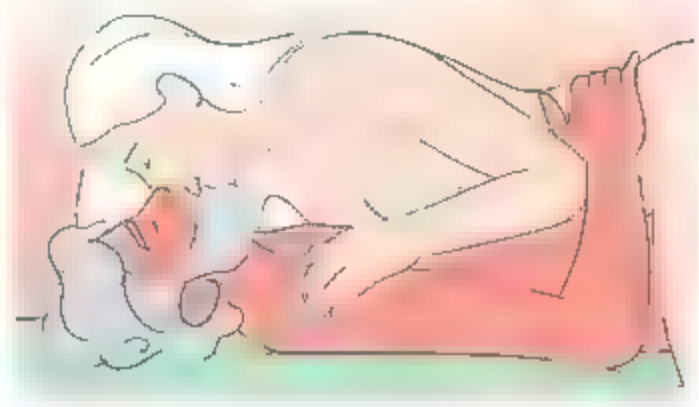

Regardez, nos fleurs commencent à éclore...

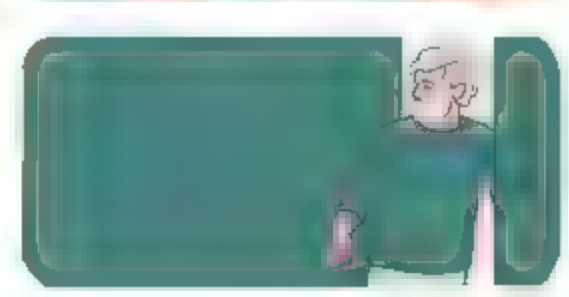


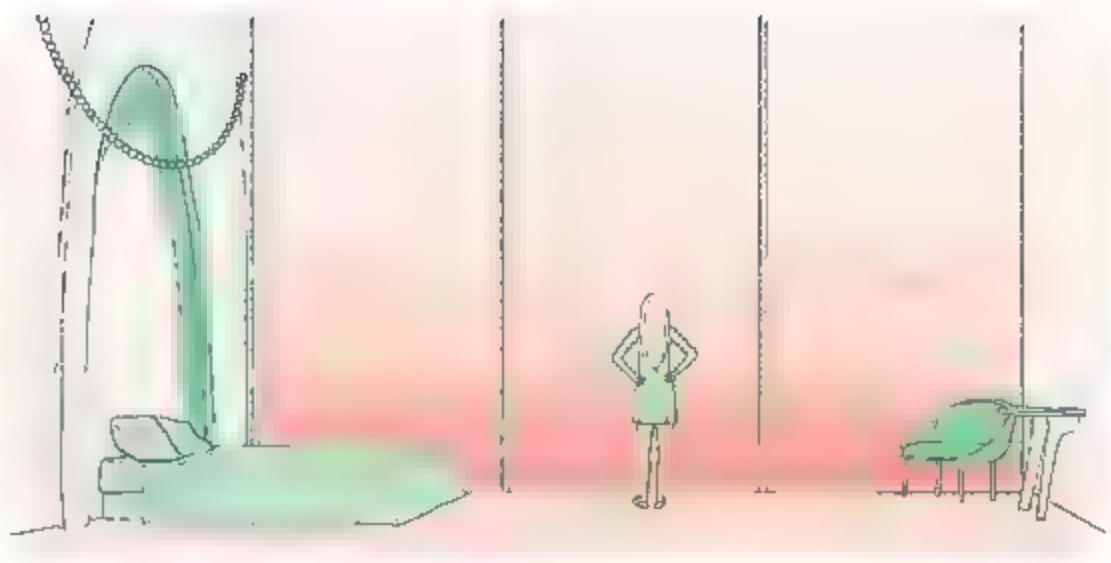
Dansons toutes ensemble, célébrons ces fleurs de vie !

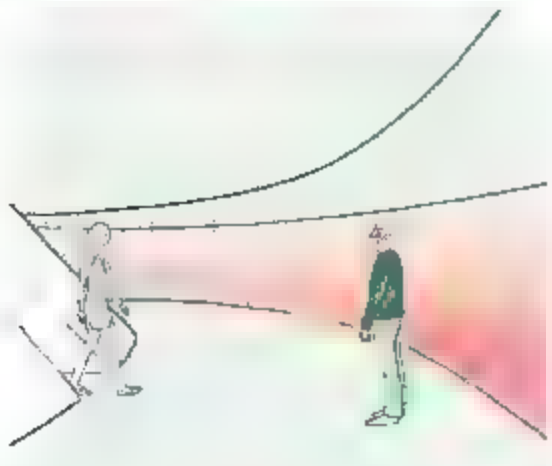




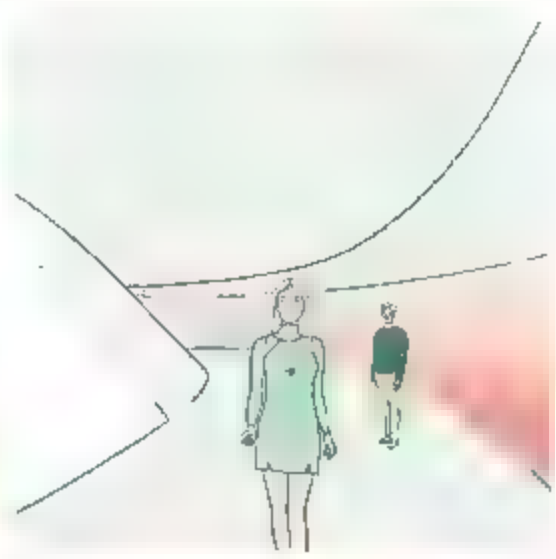


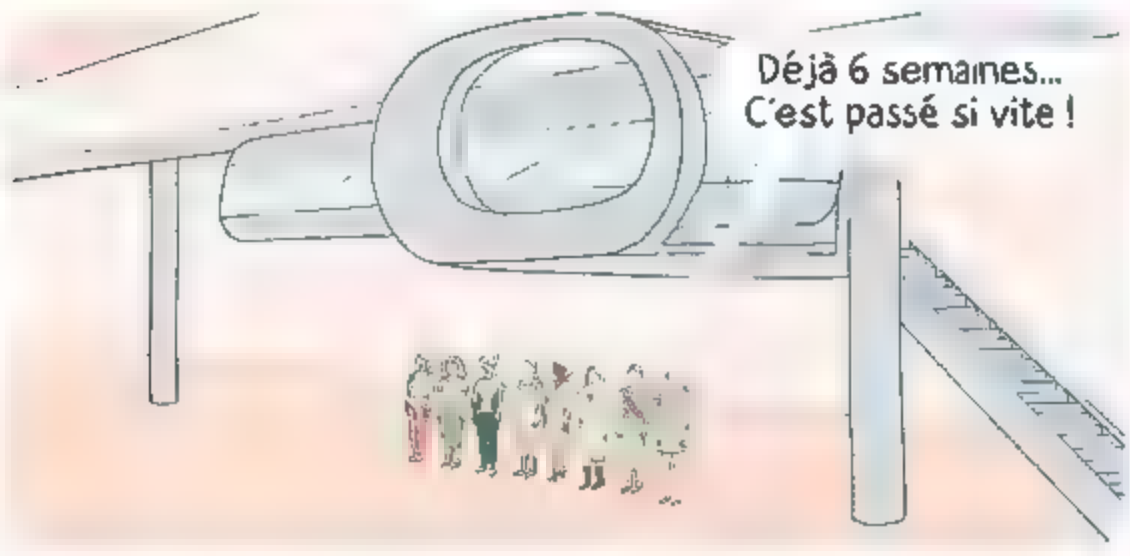




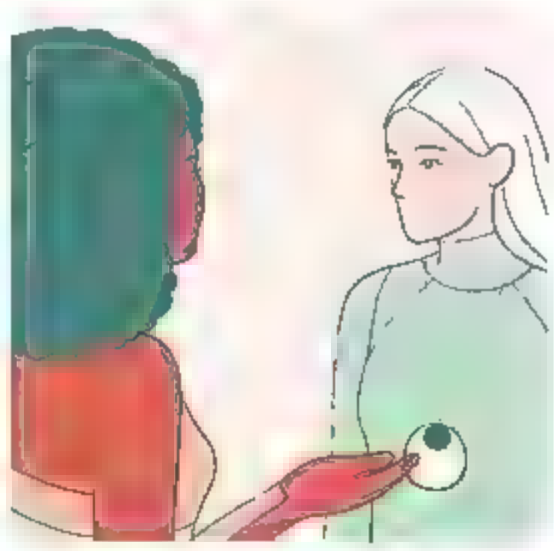


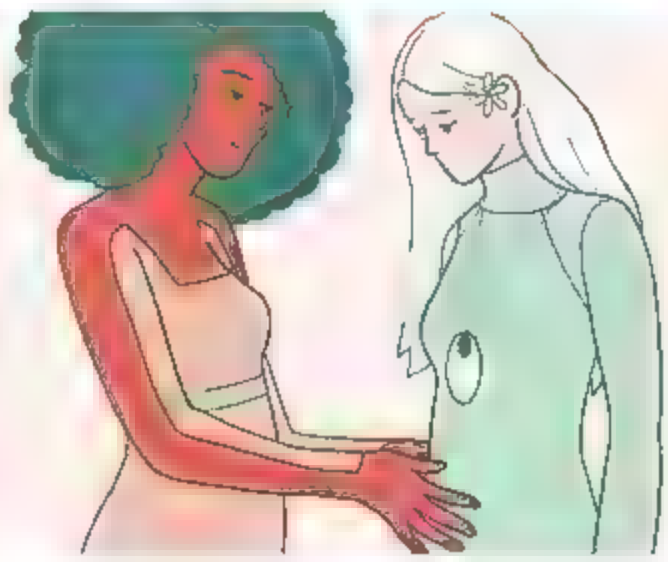
Tu voudras qu'on
se revoie ?




Déjà 6 semaines...
C'est passé si vite !

C'est vrai, oui...





Merci d'être venue
sur Olène, Jade

Arrivée prévue au Berceau dans 30 minutes.

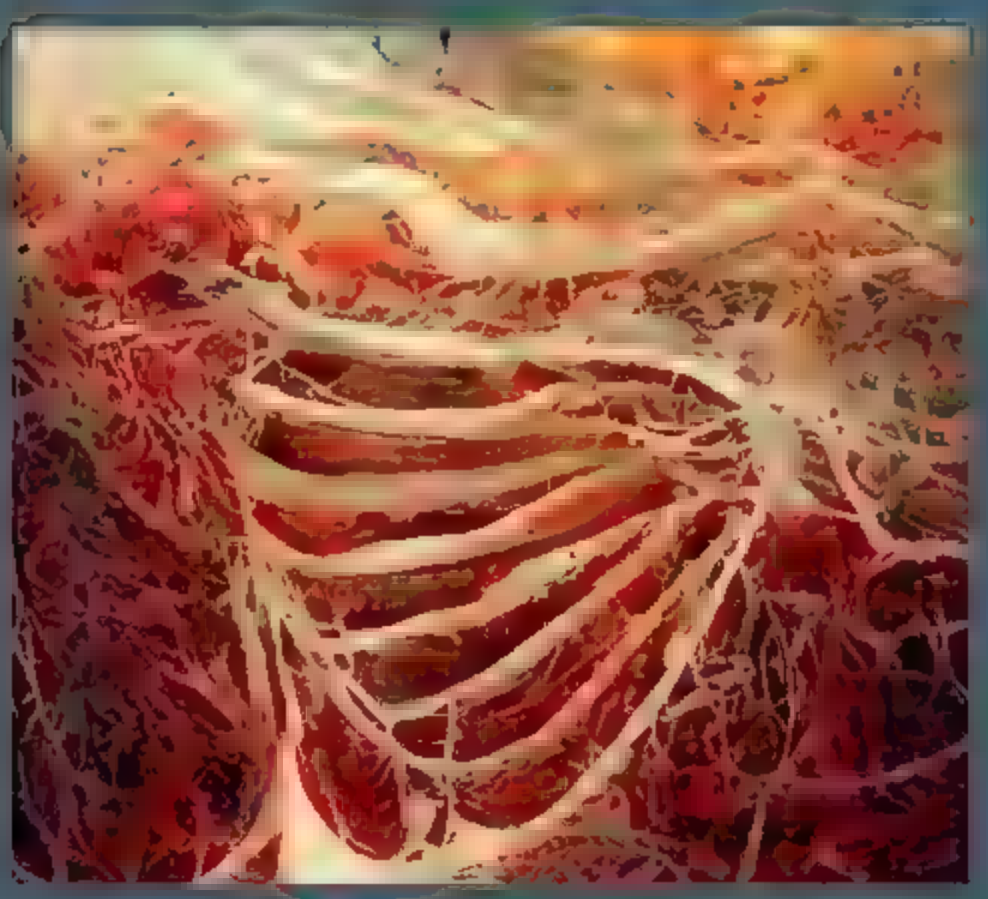
On y trouve les meilleures équipes médicales de toute l'humanité, entièrement dédiées à l'aide à la procréation.

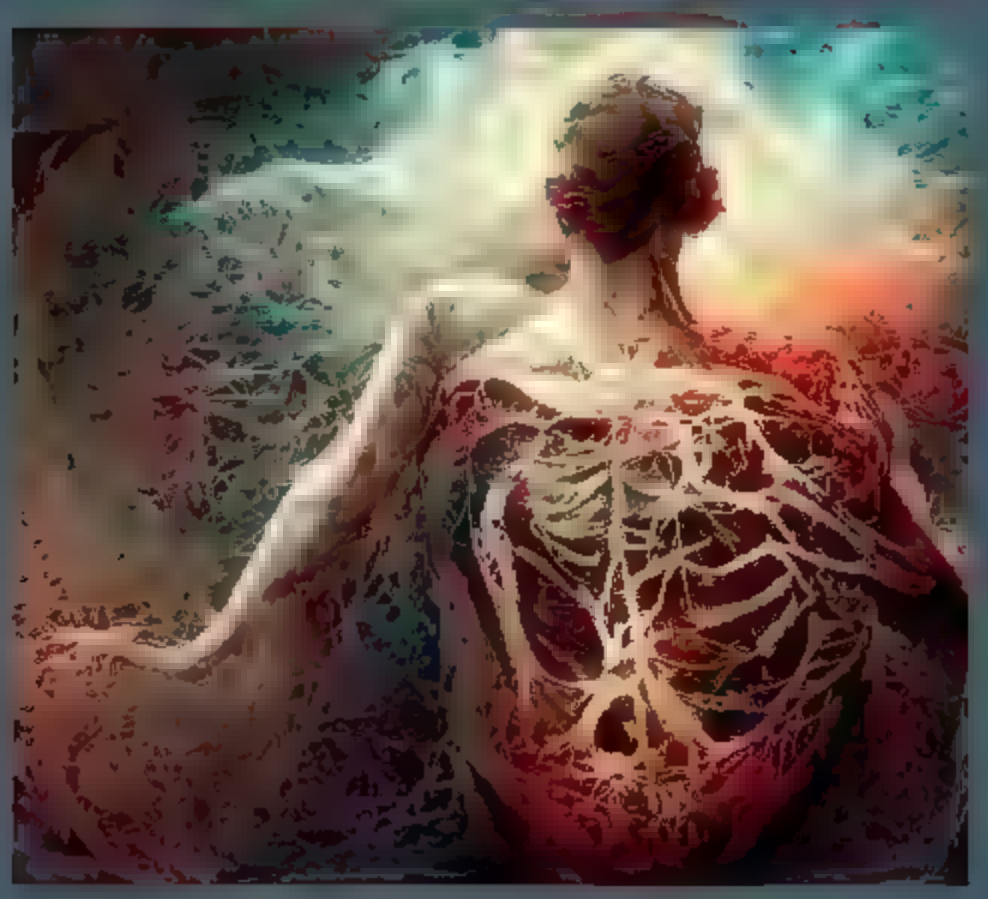
Scénario : **Otto Maddox**
Dessin : **Pim Bos**

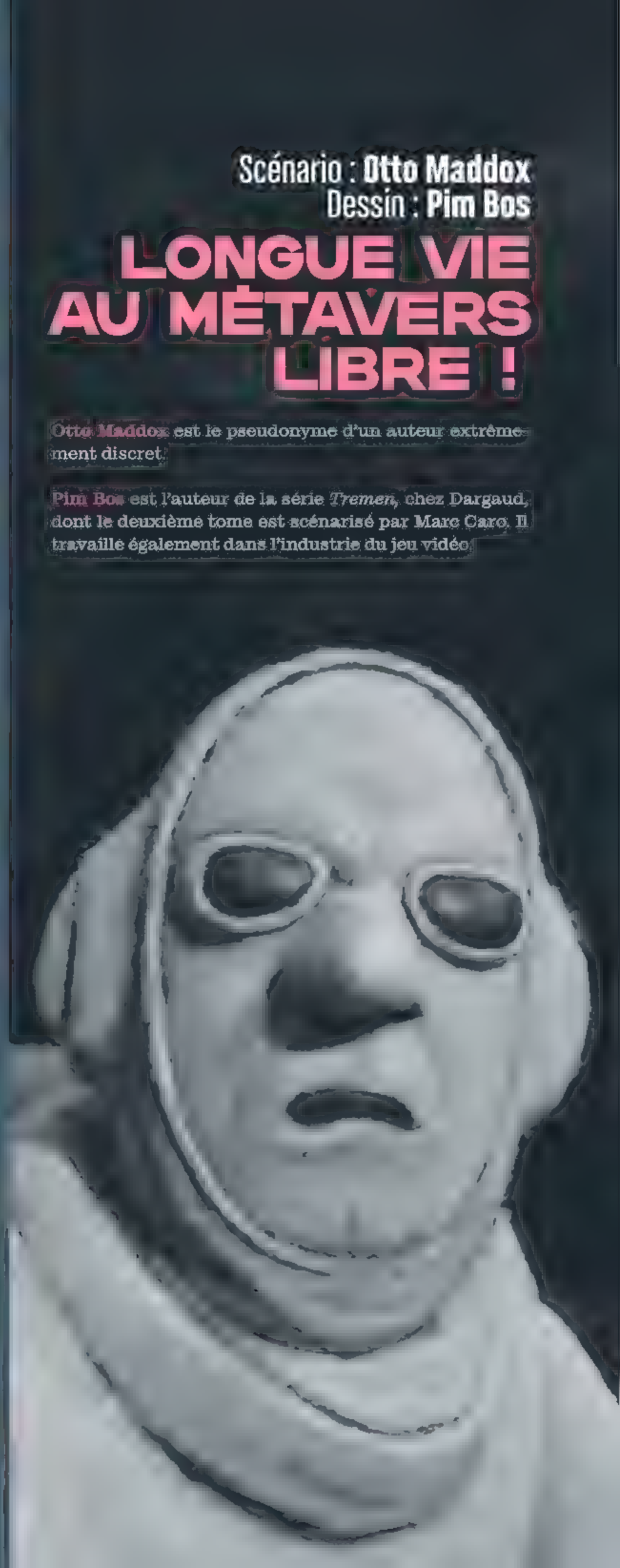
LONGUE VIE AU MÉTAVERS LIBRE !

Otto Maddox est le pseudonyme d'un auteur extrêmement discret.

Pim Bos est l'auteur de la série *Tremen*, chez Dargaud, dont le deuxième tome est scénarisé par Marc Caro. Il travaille également dans l'industrie du jeu vidéo.







FRÈRES DE *L'ARMÉE DE LIBÉRATION DU MÉTAVERS*, RÉJOUISSEZ-VOUS, LE QUARTIER GÉNÉRAL DE L'ENNEMI EST EN VUE !

À L'ATTAQUE ! DÉTRUISONS CETTE ABOMINATION UNE FOIS POUR TOUTES !

NON, PAS ENCORE, ATTENDONS LES RENFORTS.

LES VOICI DÉJÀ !

LIVRAISON ULTRA-RAPIDE ET ***GRATUITE***. JAMAIS NOUS NE PERDRONS LA GUERRE AVEC DE TELS ARGUMENTS !

MAINTENANT, NOUS POUVONS ATTAQUER !

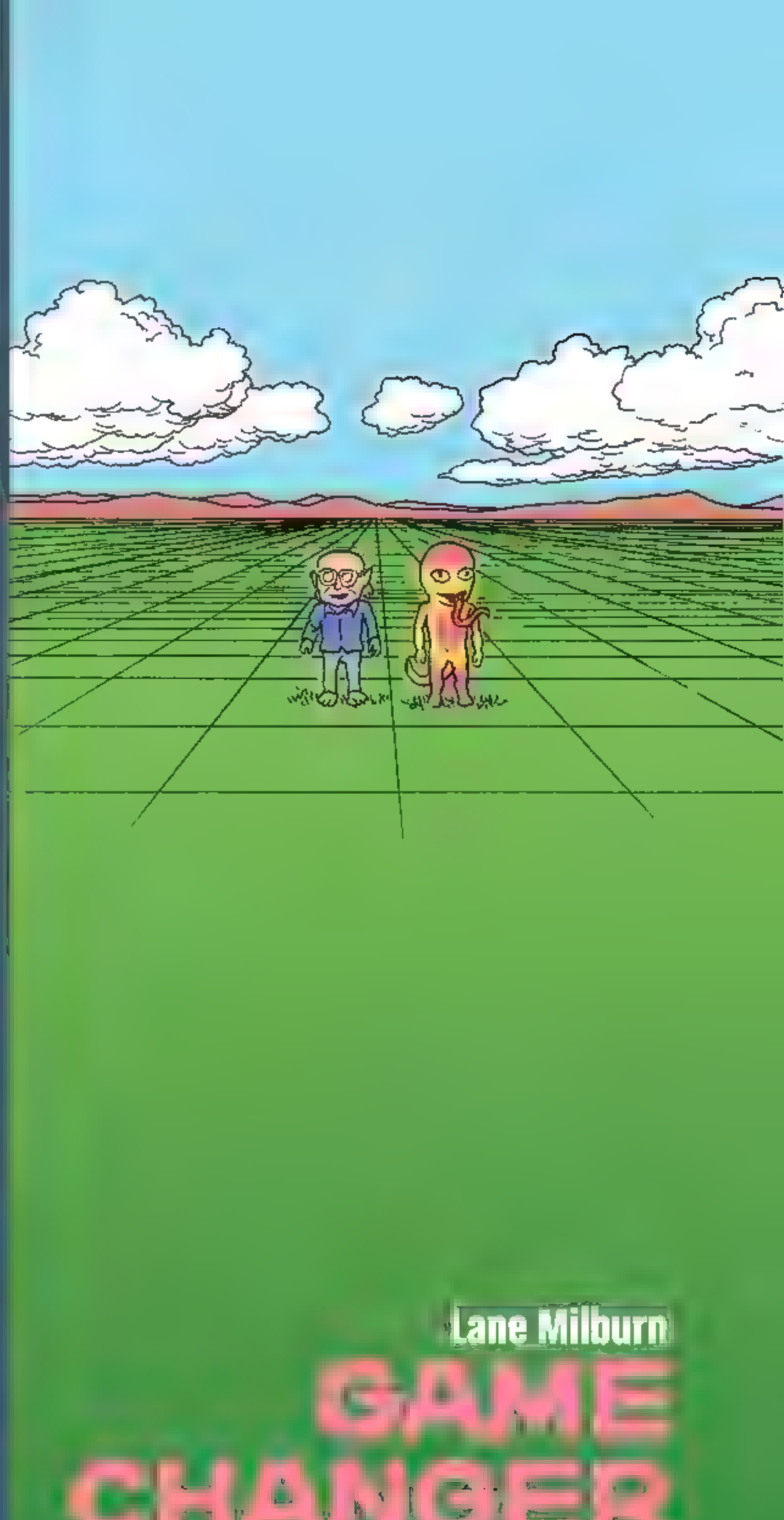
HEY ! MAIS...
QU'EST-CE QUE
TU FAIS, TOI ?

PAR LA SAINTE BOÎTE EN CARTON, IL... IL EST DÉFECTUEUX ?

IL FAUT L'ÉCHANGER !

MORT À L'ARMÉE DE LIBÉRATION DU MÉTAVERS ! VIVE ***LE MÉTAVERS LIBRE !***

>métavers_infection_détectée
établissement_mesure_de_protection



Lane Milburn

GAME CHANGER

Lane Milburn est un auteur vivant à Chicago. Lauréat d'une bourse Xeric pour l'autoédition, il a publié deux romans graphiques chez Fantagraphics. Son deuxième livre, *Hypnos*, est paru en France en 2022, aux éditions Sarbacane.

LORSQUE RAY A PRIS LE CONTRÔLE DE RADIAN GAMES, IL A COMMENCÉ PAR RESTRUCTURER LA COMPAGNIE. NOUS SAVIONS QUE NOUS ÉLIMINER, NOUS LES CONCEPTEURS EN CHEF, ÉTAIT LA SUITE LOGIQUE DU PROJET

ALEX ? CARLOS ? VOUS AVEZ UNE MINUTE ?

TOUT DE SUITE, RAY.

LES DERNIÈRES VERSIONS DE NOS TITRES PHARES VENAIENT D'ÊTRE ANNULÉES, ET NOUS ÉTIONS DÉSORMAIS DÉVELOPPEURS DE JEUX INTÉGRATIFS POUR LES ENTREPRISES...

NOUS AVIONS TOUS DEUX ÉTÉ DES EMPLOYÉS MODÈLES, CRÉANT JEU APRÈS JEU PENDANT DES ANNÉES.

SI CE JOUR-LÀ TOUT LE MONDE N'AVAIT PAS ÉTÉ AUSSI DISTRAIT PAR L'HORRIBLE NOUVEAU FAUTEUIL DE JEU COMMANDÉ PAR RAY, SANS DOUTE Y AURAIT-IL EU DAVANTAGE DE PROTESTATIONS...

RADIAN GAMES

MERDE, JE VAIS QUAND MÊME PAS ME METTRE À PLEURER ²

T'EN FAIS PAS POUR ÇA.

ON EST MIEUX LOIN DE CETTE BOÎTE, DE TOUTE FAÇON. ON TROUVERA BIEN DU BOULOT AILLEURS.

POLICE

CARLOS ET MOI ÉTIONS DEVENUS PROCHES PENDANT NOTRE TEMPS À RADIAN, MÊME SI NOUS TRAVAILLIONS SUR DES PROJETS DIFFÉRENTS, ÉTANT TOUS DEUX CONCEPTEURS EN CHEF

J'ÉTAIS UN CRÉATIF, ET CARLOS UN INGÉNIEUR. NOUS NOUS COMPLÉTIONS. MUTUELLEMENT.

5877 –

JE DOIS ALLER VOIR MON PÈRE. IL VIENT DE SE FAIRE OPÉRER. MAIS PASSE CHEZ MOI APRÈS, SI TU VEUX.

Hospi

MAIN EN

BONJOUR.

UN TYPE DU SERVICE DE FACTURATION EST PASSÉ JUSTE APRÈS L'OPÉRATION, POUR ME PRÉSENTER LA NOTE. JE POUVAIS À PE NE PARLER, MAIS JE NE VOIS PAS CE QUE J'AURAIS PU LEUR D RE, DE TOUTE FAÇON. JE N'AI PAS LES MOYENS DE PAYER UNE TELLE SOMME.

C'EST BIEN ICI, LA FÊTE ?

JEFFY, PASSE COMMANDE CHEZ BOB'S PIZZA. LA MÊME QUE D'HABITUDE.

BONJOUR ALEX, C'EST FAIT !

ALORS, VOILÀ LE PLAN. IL Y A QUELQUES JOURS, J'AI SAUVEGARDÉ TOUS LES COMPOSANTS DE PLAGUE DOCTOR 3 ET DE JOE PANGOLIN'S MICROPLASTIC MADNESS SUR UNE DROPBOX SECRÈTE À LAQUELLE MOI SEUL AI ACCÈS.

TU AS FAIT ÇA ?

POUR NOUS PERMETTRE DE CONSERVER L'ACCÈS AU CONTENU DE NOS JEUX MIS AU REBUT. CE QU'ON VA FAIRE MAINTENANT, C'EST REVENDRE CES ÉLÉMENTS DANS LE MÉTAVERS. ON N'A QU'À LES TÉLÉCHARGER SOUS FORME D'OBJETS 3D ET LES PROPOSER À LA VENTE, ÇA PEUT INTÉRESSER LES GENS POUR DÉCORER LEURS PROPRIÉTÉS ET LEURS BUREAUX VIRTUELS.

MAIS RADIAN POSSÈDE LES DROITS.

ON LES EMMERDE. C'EST NOUS QUI AVONS CRÉÉ TOUT ÇA ! J'AI BESOIN DE CET ARGENT TOUT DE SUITE POUR MON PÈRE, ET JE NE VAIS PAS FAIRE UN FINANCEMENT PARTICIPATIF ALORS QUE CET ENFOIRÉ DE RAY LAISSE DORMIR TOUT CE TRAVAIL NON UTILISÉ.

J'ACCUEILLIS D'ABORD LE PLAN DE CARLOS AVEC SCEPTICISME.

ON A TOUJOURS NOS ACCÈS PROS POUR LE MÉTAVERS.

MAIS L'ENVIE DE PARTAGER MES CRÉATIONS AVEC LE MONDE COMMENÇA RAPIDEMENT À ME GAGNER

BON, ON Y EST. ATTENDS, JE VAIS NOUS DÉBARRASSER DE CES VIEUX AVATARS.

QU'EST-CE QUE TU PENSES DE CELUI-LÀ ? OUI ? NON ?

VENDOR HUB

Avatar wear

CENTER

JE VAIS COMMENCER PAR SORTIR QUELQUES BABIOLES DE LA DROPBOX.

UP LOAD

ALEX ? CARLOS ? ÇA VA ? EXCELLENTS, VOS NOUVEAUX AVATARS !

C'EST TOI, IRINA ? ÇA VA ? TU ES CENSÉE ÊTRE QUOI, TOI ?

UN OPHANIM. UN GENRE D'ANGE BIBLIQUE OMNISCIENT

MAIS JE SUIS TOUJOURS ATHÉE, T'EN FAIS PAS. HÉ, C'EST QUOI TOUS CES TRUCS ?

IR NA ÉTAIT UNE BONNE AMIE, MUSICIENNE ÉLECTRO, QUI AVAIT DE NOMBREUX FOLLOWERS. ELLE ACHETA TOUT CE QUE NOUS AVIONS TÉLÉCHARGÉ ET PARTAGEA À SES FANS.

YOU'VE MADE A SALE!!! $$$

BON SANG, ÇA PART COMME DES PETITS PAINS ! JE NE PENSAIS PAS QUE ÇA IRAIT SI VITE !

ON DIRAIT QUE TOUT LE MONDE EST D'ACCORD POUR RENDRE LE MÉTAVERS MOINS MERDIQUE !

COMMENT TU VOIS LA SUITE ?

ON POURRAIT ACHETER UN TERRAIN VIRTUEL AVEC CE QU'ON A GAGNÉ.

BIENTÔT...

C'ÉTAIT TELLEMENT FACILE !

MEC, ÇA VA ÊTRE ÉNORME ! ON A MAINTENANT ASSEZ D'ESPACE POUR TÉLÉCHARGER DES NIVEAUX ENTIERS DU JEU ! ON POURRA ENSUITE LES PARTAGER AVEC LES COPAINS !

TRÈS BIEN, C'EST PARTI !

CET OUTIL D'ÉDITION EST VRAIMENT UN MUST !

LES JOURS SUIVANTS, NOUS AVONS TRAVAILLÉ D'ARRACHE-PIED POUR TRANSFORMER NOTRE PROJET INITIAL EN UN SPECTACLE INSENSÉ : UN JARDIN D'IDÉES IRRÉAL.SÉES. J'ÉTAIS SI HEUREUX QUE CARLOS ET MOI SOYONS DÉSORMAIS CAPABLES D'ORGANISER VENTES, ÉVÉNEMENTS ET LOCATIONS D'ESPACES !

REGARDE ÇA ! TOUT CE QUE NOUS AVONS CRÉÉ, PARTAGÉ GRATUITEMENT. PAS DE SUPERVISION ÉDITOR.ALE. PERSONNE POUR ME DIRE QUE JE NE PEUX PAS FAIRE JO TOUT COURBÉ, COMME UN VRAI PANGOLIN.

CE FEUILLAGE, QU'ILS DISAIENT TROP CRIARD, A MAINTENANT TROUVÉ SA PLACE. C'EST TOI QUI M'AS DONNÉ L'IDÉE DE L'ACCROCHER À L'ENVERS.

ÇA, C'ÉTAIT CENSÉ ÊTRE LE BOSS FINAL DE *MICROPLASTIC MADNESS*. TU TE SOUVIENS QUAND TU M'AS MONTRÉ CETTE ILLUSTRATION BIZARRE D'UN DÉMON MÉDIÉVAL ? JE L'AVAIS EN TÊTE AU MOMENT OÙ J'AI DESSINÉ CE GARS AVEC SA BOUCHE AU NIVEAU DU VENTRE. IL DEVAIT DÉGUEULER ET CHIER DES BOUTEILLES EN PLASTIQUE

HÉ, REGARDE ÇA !

J'AI CRÉÉ CET HYPERCUBE MIROIR POUR SERVIR D'EASTER EGG DANS *PLAGUE DOCTOR 3*, MAIS JUSQU'ICI JE N'AVAIS EXPLIQUÉ SA SIGNIFICATION À PERSONNE. QUAND ON REGARDE À L'INTÉRIEUR, ON PEUT VOIR UN RÉSEAU INFINI DE CUBES S'ÉTENDANT DANS TOUTES LES DIRECTIONS. LES CUBES REPRÉSENTENT L'UNIVERS DU JEU VIDÉO, L'INFINITÉ DES MONDES VIRTUELS POSSIBLES.

TRÈS BIEN. UNE FOIS QUE J'AURAIS PRESSÉ CE BOUTON, NOTRE UNIVERS SERA RENDU PUBLIC ET ACCESSIBLE À TOUS. PRÊT ?

ON A ÉTÉ DÉCONNECTÉS.

QUOI ? C'ÉTAIT QUOI ? UN CRASH ?

PEUT-ÊTRE LA CONNEXION ?

NOTRE ACCÈS A ÉTÉ COUPÉ. VÉRIFIE TES NOTIFICATIONS.

QU'EST-CE QUI SE PASSE, BORDEL ?

LÀ, J'AI REÇU UN MESSAGE, DE LA PART DE RAY !

« CARLOS, ALEX. J'AI FAIT UNE ERREUR. RADIAN NE PEUT TOUT SIMPLEMENT PAS SE PASSER DE VOUS. J'AI ÉTÉ BÊTE ET J'AI EU TORT. »

« JE SUIS DÉSOLÉ D'AVOIR FAIT FERMER VOTRE ESPACE VIRTUEL, MAIS À LA PLACE J'AIMERAIS VOUS PROPOSER UNE AUGMENTATION DE 20 % SI VOUS DÉCIDEZ DE REVENIR, CE QUE J'ESPÈRE SINCÈREMENT. »

« J'AI PU VOIR QUE VOS CRÉATIONS AVAIENT CONNU UN GRAND SUCCÈS SUR LA PLATEFORME VENDEUR, ET J'AIMERAIS RÉHABILITER TOUS CES ÉLÉMENTS, BLA, BLA, BLA. .

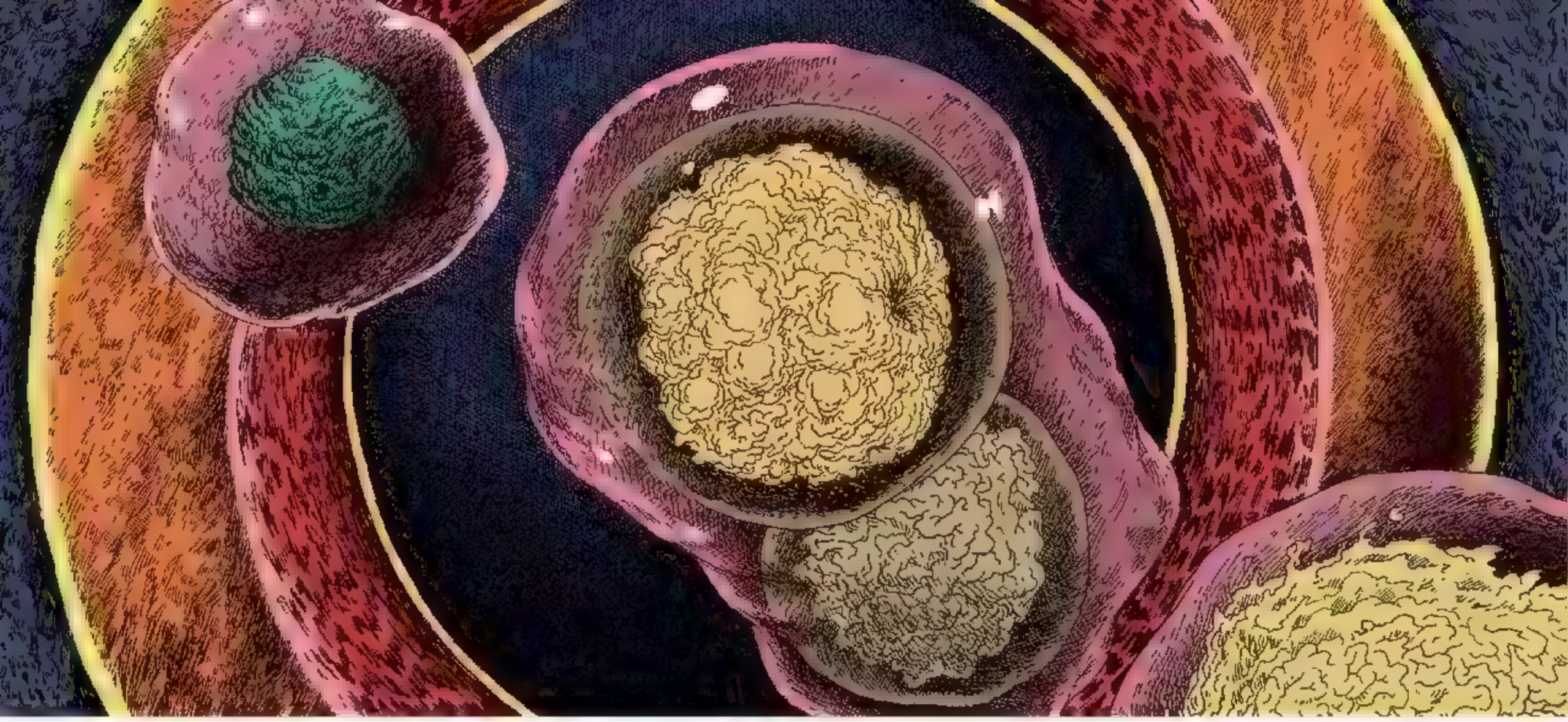
BON SANG...

ON VA VRAIMENT REVENIR EN RAMPANT COMME ÇA ?

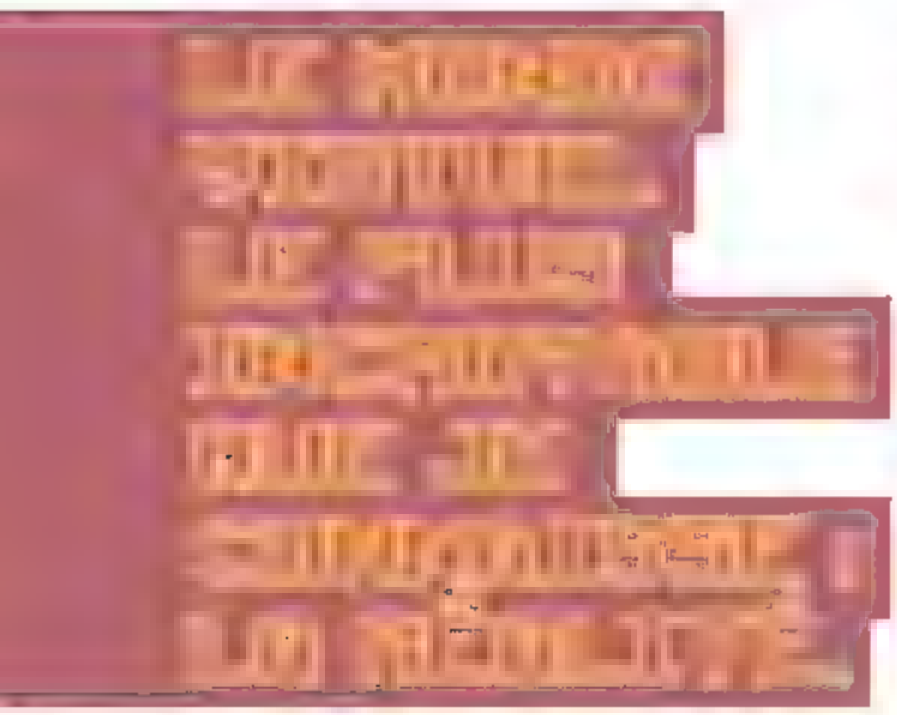
TU FAIS CE QUE TU VEUX, MAIS POUR MA PART IL FAUT QUE JE M'OCCUPE DE MON PÈRE.

TU N'ES PAS SÉRIEUX. TU COMPTES VRAIMENT Y RETOURNER ?

JE N'AI PAS LE CHOIX



Un monde virtuel passé au crible d'un banc d'essai



JOUABILITÉ : 5/5
RÉALISME : 5/5
RAPPORT QUALITÉ/PRIX : 5/5
AVATAR : 1/5
ENNEMIS : VLADIMIR POUTINE, LES GILETS JAUNES, LES PRODUITS ALLÉGÉS, LES SACS PLASTIQUES (5/5)

Je ne parle pas pour les plus jeunes, mais certains se souviennent peut-être du jeu *Pong*, imaginé par l'Américain Nolan Bushnell et commercialisé par la société Atari à partir de novembre 1972. Quelques traits et des points sur un écran noir. Et un succès planétaire. Tout juste cinquante ans plus tard, la réalité virtuelle mène la danse, offrant d'hallucinantes reproductions en 3D de la réalité – et pas que la réalité, puisque l'imagination est la seule limite. Et surtout, l'horizon est que la puissance de calcul des processeurs devienne telle que les casques disparaissent et que des neuro-connexions suffisent à stimuler la totalité de nos cinq sens. Plus aucun support matériel visible. Ce point ultime atteint, le virtuel se confond totalement avec le réel.
Mais alors une question vertigineuse jaillit soudain : si c'était déjà le cas, comment le saurions-nous ?

En 2003, l'incontournable **Nick Bostrom**, très sérieux philosophe aux antipodes des amuseurs de la science-fiction qui l'ont précédé dans cette interrogation, publie son mémorable coup de tonnerre : « Are you living in a computer simulation ? [1] ». Plus près de nous, le physicien et consultant à la NASA, **Thomas W. Campbell**, a consacré des ouvrages entiers à essayer, du reste en vain, de percer le mystère du réel : pour lui, rien n'indique que nous ne vivons pas dans une simulation. Cela aurait commencé à partir d'un Big Bang digital comparable au Big Bang cosmique des astrophysiciens.
Pour prendre conscience que nous évoluons bel et bien dans l'univers réel, il suffirait d'un bug de la réalité, une seule anomalie que quelqu'un verrait. Un simple pixel flottant, égaré dans l'air parfumé de l'été, et la vérité éclaterait.
Ces bugs existent sûrement, d'ailleurs, ils sont peut-être même nombreux, mais nous ne les avons jamais identifiés comme tels. J'y reviendrai.
Bien sûr, pour nous, amateurs de science-fiction qui connaissons le classique de **Daniel F. Galouye**, *Simulacron 3* (1964), rien d'étonnant ; les années 1960 psychédéliques et relativistes nous ont habitués à voir le sol se dérober sous nos pieds et la trame de la réalité se craqueler, comme dans l'œuvre prophétique de **Philip K. Dick.** Mondes créés par des machines ou des extraterrestres, prisons mentales faites d'illusions ou de rêves perpétuels, vertigineuse Matrix… On peut même remonter plus loin encore, sans recourir à des technologies sophistiquées ; faisons appel à nos souvenirs d'écolier et à Platon pour qui notre monde n'est que le reflet amoindri, projeté sur la paroi d'une caverne, du monde réel, celui des Idées.
Celui des Idées ou celui de la Programmation ?
Comment en sommes-nous arrivés là ?

On ne peut pas jeter la pierre à Platon ; tout le monde a pris son histoire de caverne pour une allégorie, une bonne blague de Socrate qui voulait aider ses contemporains à démêler la notion de Vérité de celle des Apparences. Bien que troublante, sa description du monde des Idées cherchait à nous rendre meilleurs, non irréels.
La bouleversante découverte est plus récente. Le doute sur la vraie nature de la réalité s'est insinué au début du XX[e] siècle. L'acte de naissance du décalage complet du réel par rapport à nos perceptions intuitives, c'est la physique la plus sérieuse qui l'établit.

[1] *Vivez-vous dans une simulation informatique ?*, Philosophical Quarterly, *vol. 53, n° 211, 2003.*

Au départ, il s'agit de résoudre un bête problème : la lumière est-elle une onde (générant des interférences, comme des ronds dans l'eau) ou est-elle constituée, comme la matière, de particules (générant des impacts, comme sur un mur criblé de balles) ? Le résultat des expérimentations est un premier coup de pied dans toutes nos certitudes : la lumière est… les deux ! Mais pas en même temps ! Tout dépend de la mesure et donc, de celui qui mesure. Vous cherchez des photons ? Très bien, vous en aurez à gogo, mais pas question alors de voir une onde se propager. Et réciproquement.
Comment la réalité peut-elle être aussi capricieuse, subjective et incertaine et… rester la réalité ?

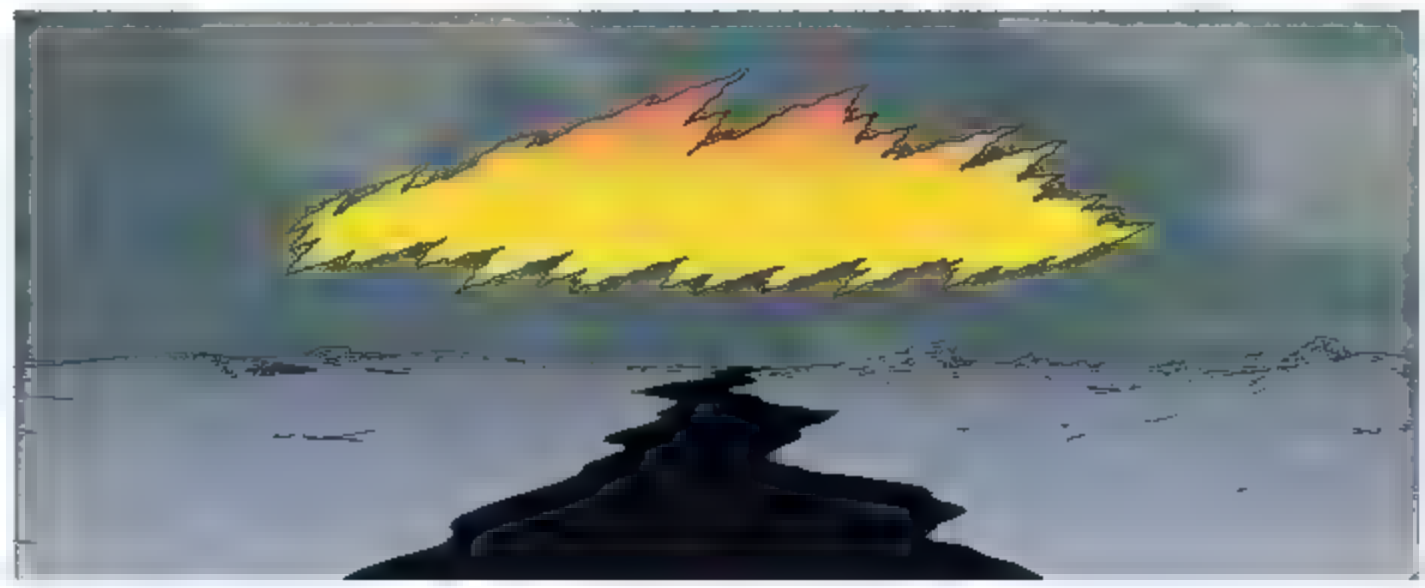
Un siècle plus tard, le phénomène fait immédiatement penser aux jeux vidéo. L'univers exploré ne se crée que lorsque le joueur le découvre. Dans certains jeux encore imparfaits du monde virtuel, il suffit parfois de tourner brusquement la tête pour voir apparaître une faille, un bout d'espace non construit : la machine n'a pas encore eu le temps d'afficher le simulacre complet.
J'avoue que depuis que j'en ai pris conscience, il m'arrive de tourner brusquement la tête, dans les situations les plus diverses. Pour le moment, je n'ai pas pris l'univers en défaut. Mais la raison en est sûrement bien simple : la simulation dans laquelle nous vivons est incroyablement plus sophistiquée et accomplie que nos capacités actuelles, encore récentes, à générer des mondes virtuels.
Revenons à nos photons.

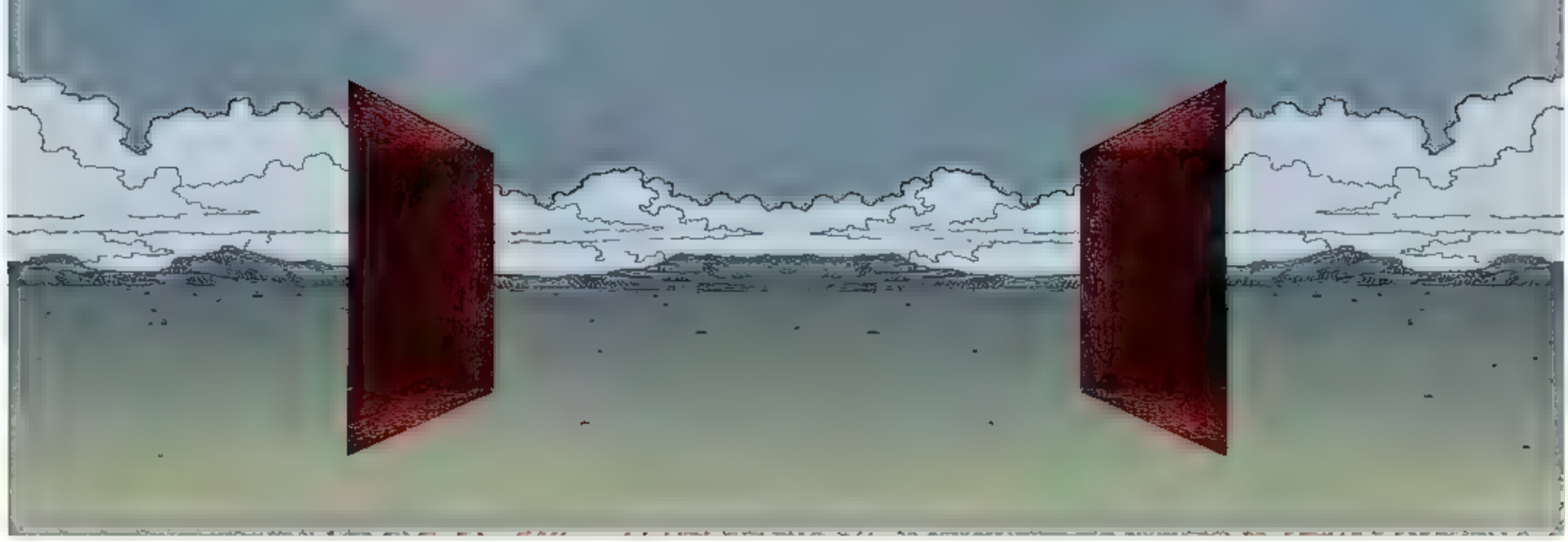
Onde ou particules – ou plutôt ondes *et* particules (tout dépend de l'observateur) –, la réalité ne se formerait donc que lorsqu'une conscience la découvre. Le « texte » de la réalité n'existe pas tant que personne n'est là pour le lire et le faire se dérouler sur le prompteur de nos existences.
Comment est-ce possible ?
Est-ce que *notre* réalité est vraiment *celle-là* ?
Difficile à croire, n'est-ce pas ? Une réalité qui dépend d'une conscience pour la percevoir, n'est-ce pas tout simplement une définition qui convient mieux à une simulation qu'à la réalité ?
Et dans ce cas, où est passée la réalité ?

Dans quel monde sommes-nous ?
Que la lumière puisse être alternativement, mais jamais simultanément, tantôt une onde, tantôt un flux de particules, voilà le bug du réel dont je parlais. Il était sous nos yeux (si je puis dire) depuis le début du XX^e^ siècle et, dans notre croyance naïve d'appartenir à une « réalité réelle », nous avons estimé qu'il s'agissait d'une loi physique, rien de bien grave, en somme. Un truc de scientifiques. Pour expliquer le phénomène, on est allé jusqu'à créer une nouvelle physique des particules appelée « physique quantique ». Une réalité tellement incertaine que **Werner Heisenberg** a énoncé en 1927 son fameux « principe d'incertitude » pour en faire tenir les morceaux.
Il n'a pas été le seul à être désarçonné en découvrant des propriétés physiques qui semblaient ne pas pouvoir relever d'un univers certain, solide, matériel. Cet univers dont nous croyons qu'il est le nôtre depuis les temps les plus anciens.

Albert Einstein lui même s'est fait prendre en flagrant délit dans son refus d'admettre la terrible vérité.
Je commence par un petit topo pour vous rafraîchir la mémoire. On doit notamment à Einstein sa brillante théorie dite « de la relativité générale ».
De quoi s'agit il en quelques mots simples ? Tout tourne (c'est le cas de le dire) autour de la notion de gravitation.
Avant Einstein, on s'était demandé pourquoi la Lune tournait autour de la Terre et la Terre autour du Soleil, et surtout pourquoi tout cela tournait, au lieu simplement de tomber dans le vide. Ce bon **Isaac Newton** énonce la loi de la gravitation universelle qui pose que tous les corps s'attirent. Et il en écrit même la formule mathématique, c'est la fameuse force proportionnelle à la masse d'un corps, inversement proportionnelle au carré de la distance qui le sépare d'un autre corps. Et ça marche ! Les équations de Newton décrivent et surtout prédisent très bien le mouvement des astres les uns par rapport aux autres, en fonction de leur masse. Seulement voilà, Newton ne se prononce pas sur la nature de cette force… C'est quoi, cette prétendue « force gravitationnelle » ? On décrit la mécanique qui fait que les corps se tournent autour, mais on ne sait toujours pas pourquoi c'est ainsi et pas autrement (comme une bonne dégringolade générale dans le vide).
Quelle est donc cette force qui nous maintient en l'air et qui nous relie aux autres corps ?
C'est là qu'Einstein arrive et nous retourne complètement la tête. C'est simple : la gravitation N'EST PAS UNE FORCE, contrairement à ce qui provoque les phénomènes électriques ou magnétiques.
Einstein substitue l'idée naïve du vide de l'espace par la notion d'espace temps. Notre univers, c'est l'espace temps. On peut se le représenter comme un large carré de tissu bien tendu. Quand on fait tomber la Terre sur ce tissu, elle forme un creux autour d'elle, une « courbure de l'espace temps », du fait de sa masse. Maintenant, faites glisser la Lune plus petite et plus légère dans la périphérie de la Terre, eh bien, elle va tourner autour comme une bille, prise dans cette courbure, et à une vitesse suffisante pour tourner mais pas pour échapper au creux du tissu.
C'est malin, non, comme explication ?

La même mésaventure que celle de la Lune est arrivée à Deimos et Phobos autour de Mars et aux innombrables satellites piégés par Jupiter. Le Soleil,





lui, fait un tel méga-fossé dans l'espace temps que les autres planètes du système, même la grosse Jupiter, roulent chacune dans leur couloir autour de lui. C'est cela, en gros, qui détermine tous les mouvements dans l'Univers.

Plus besoin d'imaginer un fil invisible ni une force, on comprend très bien désormais comment les corps s'attirent et pourquoi la masse et la distance font tout. Le fait qu'ils soient séparés par des millions et des millions de kilomètres ne change rien à la nouvelle loi, c'est de l'espace-temps qu'il s'agit. Sa portée est infinie.
Einstein est le premier à appliquer ses nouveaux calculs au duo de danseurs formé dans notre système par Mercure et le Soleil. Et ça marche ! Jusque là, on savait comment la planète tournait ; maintenant, on sait pourquoi. C'est énorme. Car cela va nous amener à considérer l'Univers comme des points, des boules ou des amas (comme les galaxies) qui déforment un grand tissu.
Nous sommes en 1915 et le ver est dans le fruit (et ce n'est pas un trou de ver !).

Le premier coup de canif dans cette belle toile et ses courbures, c'est la nature même de l'espace-temps qui va le donner. Et l'entaille est douloureuse. Einstein l'écrit dans son article fondateur : l'espace-temps ne pourrait pas exister sans matière (nous ne sommes même *que* cela).
Le problème, c'est que si on développe les équations de la relativité générale, on découvre qu'elles peuvent nous mener à un Univers… sans matière ! C'est un physicien néerlandais du nom de **Willem de Sitter** qui l'a démontré, avant de tomber dans l'oubli en 1934. On aurait dû l'écouter.
Et je suis désolé, Einstein était bien embêté avec ça, mais il le savait pertinemment. Il a dû d'ailleurs reconnaître officiellement l'exactitude imparable des calculs de Sitter.
Une sacrée faille dans la théorie ? Ou un nouveau bug de la réalité ?

Il a fallu attendre rien de moins que 2015 pour colmater la brèche et encore, franchement, je vous dirais que c'est vraiment du bricolage (connu sous le nom de « relativité intriquée ») de la part d'esprits certes brillants, mais pas assez pour reconnaître que nous vivons dans une simulation – ce qui est, j'en conviens, terrifiant.

Après avoir été longtemps théorique (donc soumis à caution), le bug ne l'est plus du tout puisqu'il a pu être observé… Nous nous demandions où diable peuvent être cachés les endroits où la simulation n'a pas fini son travail, où apparaissent les trous dans la raquette quand nous tournons la tête un peu vivement.
En réalité, plus puissante est la simulation, plus énormes peuvent être les bugs pour qui sait les regarder. Et *là*, il s'agit d'un bug super-massif.

Comme chacun sait, la théorie d'Einstein prédit l'existence des trous noirs. Que sont les trous noirs ? Prenons un exemple très simple. Quand une étoile, le Soleil par exemple, a fini de brûler tout son carburant, elle s'éteint, et à ce moment, toutes les particules qui la composent s'effondrent sous l'effet de sa propre gravité et se tassent vers le centre, formant un corps de plus en plus compact et lourd, un véritable concentré de matière. Sa masse est telle que la courbure qu'il forme dans l'espace-temps (le creux dans le tissu) attire à lui toute la matière environnante ; il grossit et absorbe, tel un siphon de l'espace, de plus en plus de matière ; c'est un ogre qui dévore tout, jusqu'à la lumière, d'où son apparence de trou noir. Le puits gravitationnel dévore également le temps (puisque le temps, c'est de l'espace et vice versa) avec pour conséquence de former ce qu'on appelle une « singularité » (mais que j'appelle un bug) où l'espace-temps cesse d'exister. La réalité s'évapore, il n'y a plus de matière.
En d'autres termes, nous avons une théorie censée expliquer ce qu'est l'espace-temps qui est conditionnée par l'existence même de la matière, et qui débouche sur un astre (le trou noir est un astre mort) à l'égard duquel la théorie cesse d'être valide.
Moi, désolé, j'appelle ça un bug. Si cela dépendait de nous, il faudrait éteindre et redémarrer la simulation dans laquelle nous vivons pour voir si les trous noirs disparaissent.

Longtemps on a pu se réfugier derrière les aléas d'un échafaudage théorique perfectible ; mais on les a détectés, ces mythiques trous noirs ! Ils existent bel et bien dans cet univers, bien qu'ils abolissent toute matière. Il y en a même de super-massifs et on présume désormais qu'il y en a au moins un au centre de chaque galaxie spirale (comme la nôtre, la Voie lactée). On a identifié la source du super-trou noir de notre galaxie. Autant dire qu'on est capable à présent de désigner clairement le bug dans le programme où nous sommes enfermés probablement depuis que l'humanité (la vraie, l'humanité d'origine) a lancé quelques simulations d'ampleur, dont la nôtre.
Je ne fais qu'apporter de l'eau au moulin de Tom Campbell, qui déclare le plus sérieusement du monde « [vouloir] *apporter des preuves concrètes que nous vivons dans une simulation* ».
Tom, *old chap*, CQFD ! Il suffit de lever les yeux vers le centre de notre galaxie.

L'idée de ce truquage absolu n'est pas nouvelle. Avant la réalité virtuelle, il y a eu les hologrammes, une façon de reproduire en trois dimensions le réel avec une exactitude qui, pour la première fois, fait écarquiller les yeux et se demander où est la limite du réel et de sa copie. L'hologramme est un peu l'ancêtre du « faux univers », du leurre qui, avec l'androïde dickien si semblable à l'humain, nous trompe de façon absolue et peu détectable sur le statut de ce que nous percevons.
Ainsi, avant de découvrir que nous vivons dans une simulation informatique dont le concept de « réalité virtuelle sans support physique » nous fournit désormais le prototype, la communauté scientifique s'est d'abord demandé si nous ne vivions pas dans une sorte d'hologramme. Premier pas vers une bien dangereuse vision. Celle d'un objet lumineux qui est décodé par notre cerveau en une image 3D pour générer l'illusion d'un monde physique. Et si, malgré sa matérialité apparente, l'Univers était une sorte de projection 3D ? Les premières interrogations propres à faire vaciller nos certitudes viennent de là : peut être le monde n'est-il pas plus réel qu'un hologramme ?

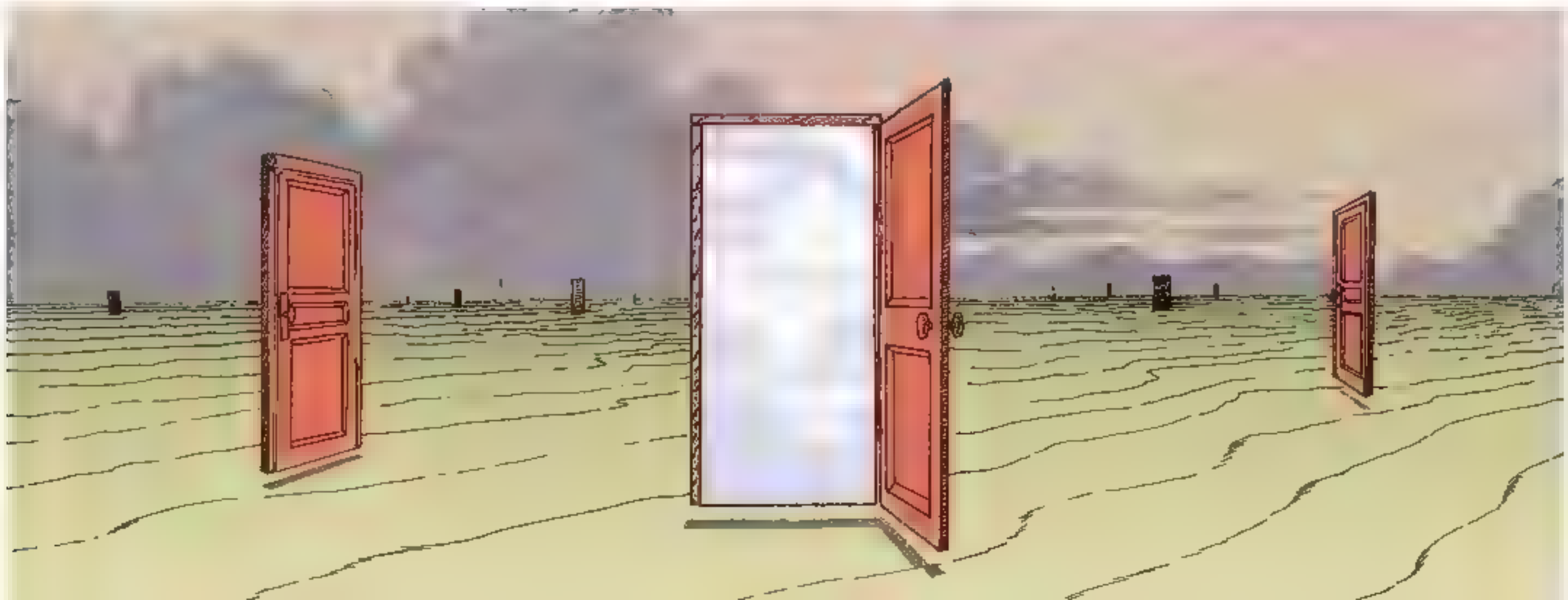
En 1997, le physicien théoricien **Juan Maldacena** a proposé un modèle de l'Univers vraiment gonflé. Il part d'un cosmos beaucoup plus simple et plus uniforme, voire morne, que le nôtre, et où il n'y a pas de gravité. Un univers finalement pas très difficile à programmer pour qu'il tourne correctement dans un ordinateur. Sur cette base qui est une sorte de fond de tarte pour le physicien, Juan imagine l'essor de minuscules cordes vibrantes qui engendrent la gravité. Mathématiquement, rien de plus simple, il suffit d'équations qui se déploient dans un espace à neuf dimensions, autant dire une pure construction de l'esprit, loin de toute réalité sensible. Pourquoi neuf dimensions, au lieu des trois ou quatre habituelles ? Pour y ranger bien soigneusement les cordes en question, puisque dans notre réalité, c'est juste le bout de la corde qui apparaît, un simple point, comme le pixel d'une image numérique. Ce sont juste des calculs, on sait le faire. C'est même d'une facilité incroyable pour un physicien. Dans un récit, lorsque l'auteur sent qu'il lui manque une péripétie ou un élément de complexité, que fait il, le plus souvent ? Il ajoute un personnage et le tour est joué. Pour le physicien, c'est une dimension.

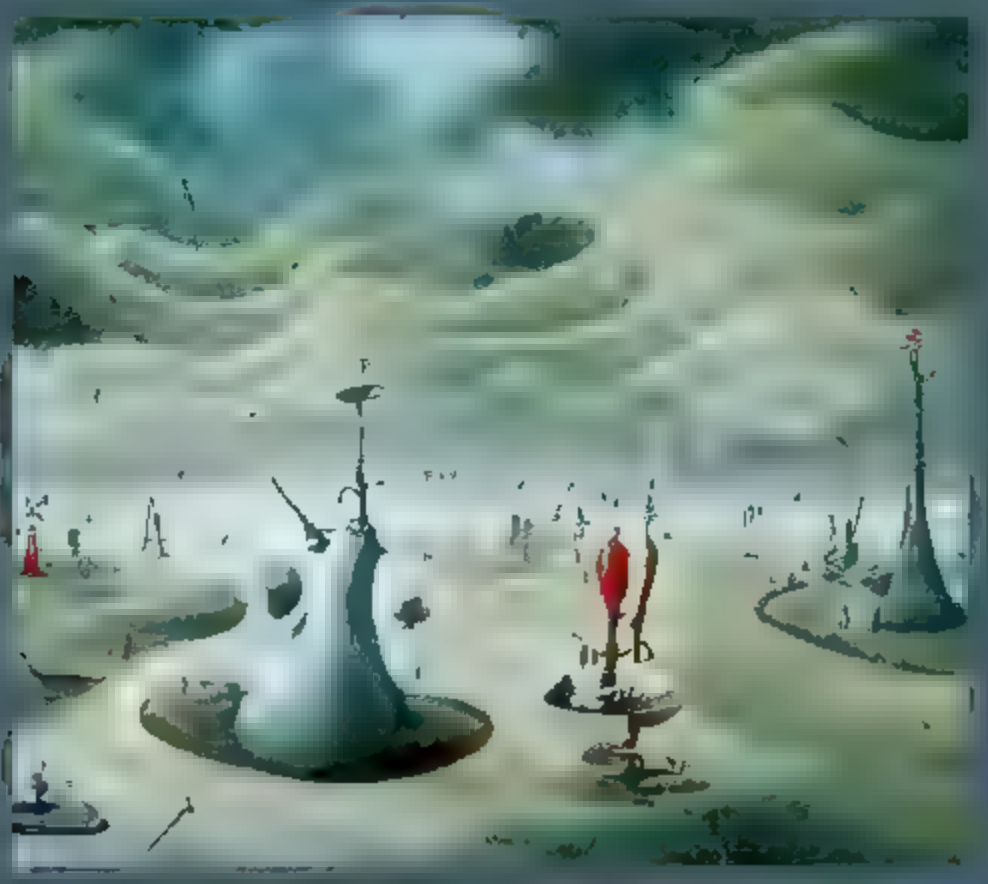
Deux études très sérieuses au Japon, dues à **Yoshifumi Hyakutake** de l'Université d'Ibaraki et à ses collègues, ont apporté par la suite des preuves mathématiques jugées convaincantes sur la conjecture de Maldacena.
Admettons : notre monde est une projection d'infinies petites cordes vibrantes qui lui confèrent son apparence visuelle et qui s'offrent à nos sens. Notre monde est donc une ombre du monde réel où l'activité a effectivement lieu ; on retrouve à la fois la caverne de Platon et le monde virtuel. Les cordes vibrantes de l'ami Juan, d'une grande élégance scientifique, font également penser à… un hologramme.

Dans un article de *Discover Magazine*, le physicien **Brian Greene** a soutenu très sérieusement que les propriétés à la surface d'un trou noir – ce qu'on appelle « l'horizon des événements » (c'est-à-dire là où ils cessent d'exister, où la programmation débogue) – confirment la théorie que notre monde est une simple représentation d'un autre univers, une ombre du royaume où les événements réels ont lieu. Là où vivent nos programmateurs, les personnes réelles dont nous ne sommes que les avatars, et qui sont peut-être décédées ou nous ont oubliés depuis longtemps. Comment savoir ? Se réveiller signerait peut-être notre mort. Bien que mourir n'ait pas de sens pour nous : nous ne sommes pas matériels, nous ne sommes que des 0 et des 1, ou peut-être des impulsions nées d'ordinateurs quantiques, des photons, puisque c'est avec le décryptage de la nature de la lumière qu'a commencé notre prise de conscience que nous sommes dans un *fake universe*.

Actuellement, des chercheurs sont en train de mettre au point des expériences pour confirmer cette thèse. Quelques esprits audacieux envisagent aujourd'hui que dans le futur, nous pourrions massivement migrer dans le virtuel. Qu'est-ce qui nous dit que CELA N'A PAS DÉJÀ EU LIEU ? En fait, la véritable interrogation est : quelle preuve scientifique avons-nous que notre univers est bien réel ? Aucune, et même au contraire, sauf replâtrage tardif, les théories les plus abouties produites par la pensée humaine démontrent que l'espace-temps peut cesser d'exister et le réel se dérober sous nos pieds. Nous n'avons plus qu'à attendre l'arrivée de quelques preuves supplémentaires, plus proches de nous, que la simulation n'est pas parfaite. Alors, faites comme moi, de temps en temps, sans prévenir, tournez la tête. Et guettez la faille.

■ Bruno Lecigne - Illustrations d'Elie Huault.





LE NOUVEAU

Antoine Dodé

Antoine Dodé s'est fait connaître aux États-Unis en dessinant trois albums de *The Crow*. En France, il vient de cosigner *Chen, les enfants perdus* avec Aurélien Ducoudray, chez Glénat.

FZZZZ

POF!

DRING!

FZZZZ

FZZZZ

ECOLE JULES VERNE

HELLO!
SALUT LES GARS!
ÇA VA?
BONJOUR!
ÉCOLE ÉTERNE
ADAM, C'EST BIEN ÇA?
?
JE SUIS M. CHARLIER, TON INSTITUTEUR.
VIENS, SUIS-MOI!
TU N'AS PAS DE CHANCE, TA PREMIÈRE JOURNÉE DE CLASSE SE PASSE EN VIRTUEL.
MAIS TU VAS VOIR, L'ÉCOLE A ÉTÉ CONÇUE POUR RESSEMBLER À LA VRAIE!
BONJOUR TOUT LE MONDE, LES TEMPÉRATURES EXTÉRIEURES, COMME VOUS LE SAVEZ, NOUS FORCENT AU CONFINEMENT...
NOUS ALLONS DONC FAIRE COURS DANS NOTRE ÉCOLE RV PENDANT UNE SEMAINE.
AUJOURD'HUI NOUS ACCUEILLONS UN NOUVEL ÉLÈVE: ADAM.
FAITES-LUI BON ACCUEIL! MERCI.
HEY, SALUT MEC! BIENVENUE!
MAIS...

C'EST QUOI SON PROBLÈME ?

Y RÉPOND PAS QUAND ON LUI DIT BONJOUR ?

PFF LAISSE TOMBER...

OUVREZ VOS LIVRES DE GÉOGRAPHIE PAGE 131.

ON NE JOUE PAS AVEC LES CISEAUX, FAITES UN DÉCOUPAGE PROPRE.

REPRENONS LE CHAPITRE 5 : "ÉNIGMES DANS L'OBSCURITÉ"...

XAVIER, LIS-NOUS LA PAGE 96.

DRING !

C'EST LA FIN DE LA JOURNÉE ! VOUS POUVEZ VOUS DÉCONNECTER !

À DEMAIN !

FZZZZZ

TU ES ENCORE CONNECTÉ ? L'ÉCOLE N'EST PAS FINIE ?

SI, MAIS JE JOUE À UN JEU VIDÉO ...

MAMAN ! JE SUIS LÀ !

ANTONI, TU VEUX UN GOÛTER ?

OUI MERCI !

HA ! JE SUIS CRÉVÉ !

J'AI ENFIN REÇU L'IMPLANT QUE J'AVAIS COMMANDÉ SUR LE DARK WEB !

JE VAIS VOUS FAIRE UNE PETITE DÉMONSTRATION DE MES NOUVELLES CAPACITÉS !

BA!

BAM!

CHAK

DIS DONC, ANTONI ! J'AI DÉTECTÉ UN IMPLANT !

C'EST INTERDIT !

J'ENVOIE UN E-MAIL À TES PARENTS SUR-LE-CHAMP !

BOM BOM

ET BIEN SÛR, TU VAS AVOIR UNE PUNITION !

BOM BOM BOM

BOM! BOM! BOM!

CHAK !

ZBAM

HO ! MONSIEUR ! VOUS AVEZ VU !? ADAM TRICHE AUSSI !

ANTONI... TU ME FATIGUES !... BON... DE TOUTE FAÇON...

... C'EST L'HEURE DE RENTRER EN CLASSE !

BOM BOM

POUR FINIR LA JOURNÉE EN DOUCEUR, NOUS ALLONS FAIRE QUELQUES FRACTIONS.

EXERCICE 2, PAGE 8 DE VOTRE LIVRE DE MATHÉMATIQUES.

FAITES-MOI SIGNE QUAND VOUS SEREZ PRÊTS, JE VIENDRAI CORRIGER.

OUI, ADAM ?

QUOI ?! TU AS DÉJÀ FINI ?

OUI ! TOUT EST CORRECT ! BRAVO ADAM !

LES AUTRES, POURSUIVEZ...

MAIS QUEL FAYOT, CELUI-LÀ ! IL CACHAIT BIEN SON JEU...

IL JOUE AU TIMIDE, MAIS EN RÉALITÉ, IL PASSE SON TEMPS À NOUS RIDICULISER...

DRING !

EH BIEN, VOUS POUVEZ VOUS DÉCONNECTER ! À DEMAIN !

BOM BOM

BONSOIR ADAM!

JE PENSE QU'ON A DES CHOSES À SE RACONTER... TU CROIS PAS?!

DIS-NOUS LA VÉRITÉ ! TÉS QUI ?

T'ÉS UN ADULTE ? UN HACKER ?

GASP !!

ÇA VA ÊTRE TA FÊTE SI TU CRACHES PAS LE MORCEAU !

PAF

ON VA TE FAIRE VIRER DE L'ÉCOLE DE TOUTE FAÇON !

TENEZ-LE BIEN !

FZZZZ

FZZZZZ

Quoi ?!

QU'EST-CE QUE TU LEUR AS FAIT ?

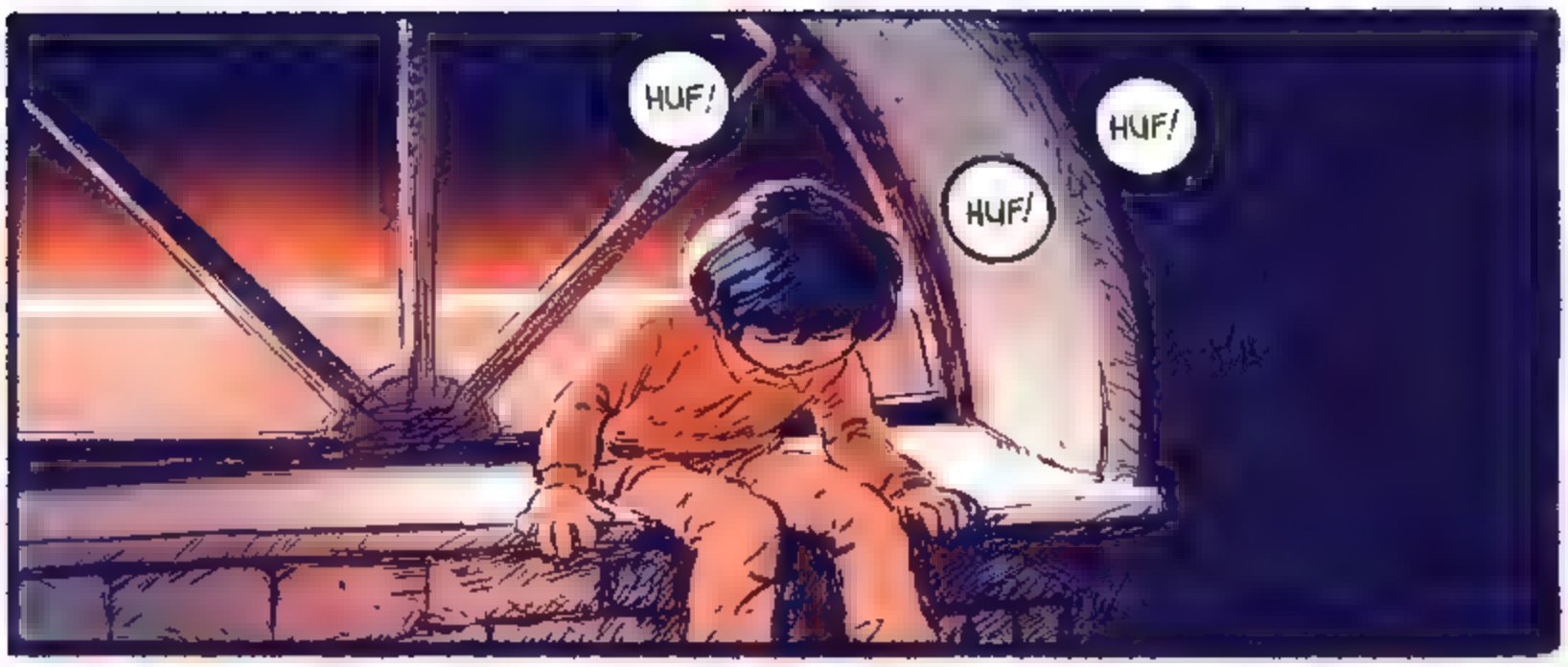
ET POURQUOI J'ARRIVE PAS À ME DÉCONNECTER!

NON! NON!

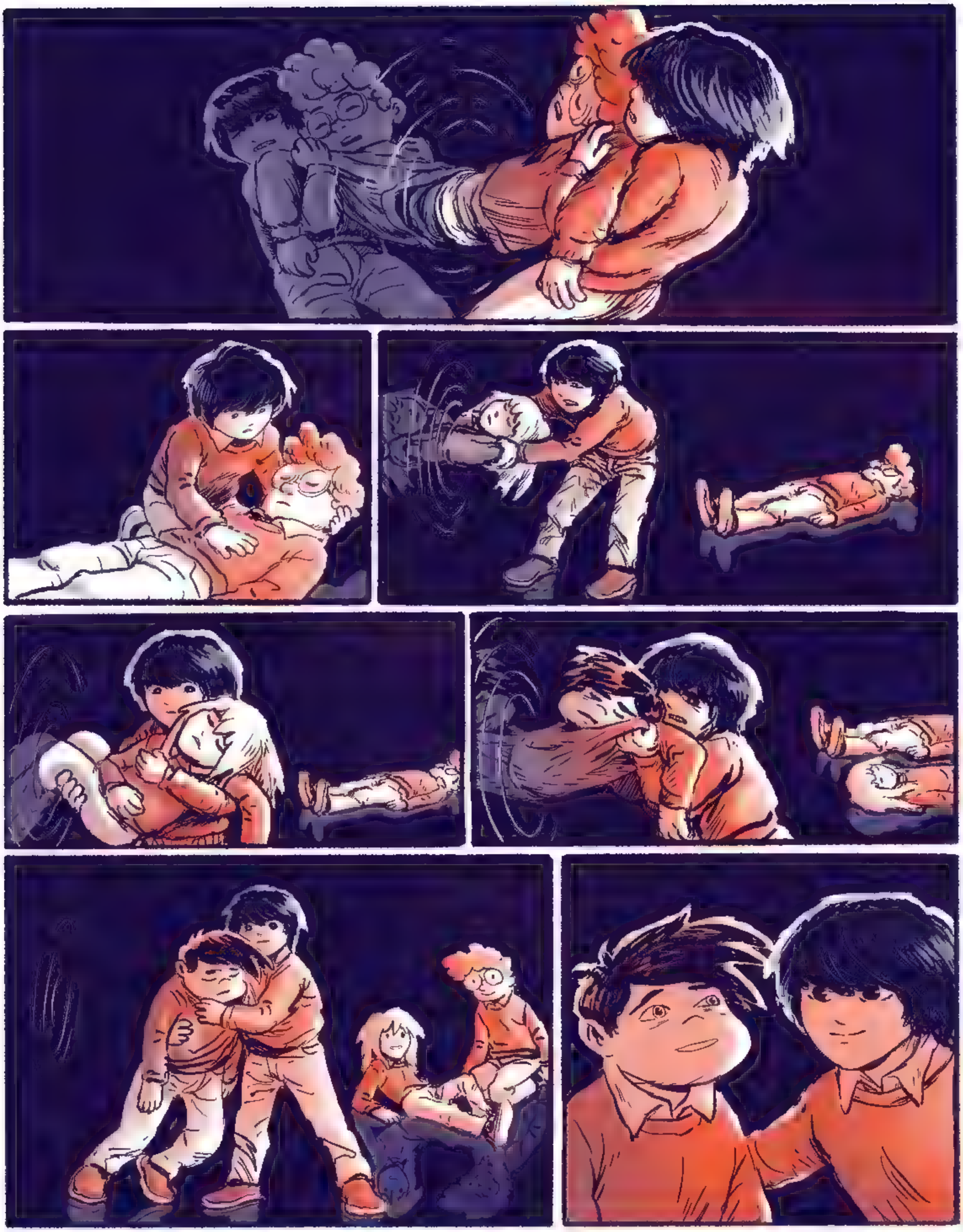
LAISSE-MOI!

ZZZZ

NON!


HUF!
HUF!
HUF!

HERE
LIES



DRING!

$virus.phase_de_combat_engagée

destruction des zones de défense auxiliaires

$virus.emprise du contrôle du métavers affaiblie

Edo Brenes

SOFIA

Edo Brenes est un illustrateur et animateur qui vit au Costa Rica. Il crée des romans graphiques et des bandes dessinées depuis cinq ans. Il travaille actuellement sur son nouveau roman graphique, *Aparthotel Deluxe*, qui sera bientôt publié chez La Boîte à Bulles.

C'était plus facile avant

Acheter un avocat mûr ou pas mûr relève désormais du pari.

Au fond de moi, je tremble à l'idée de replonger.

Alors que chacun scanne ses fruits et ses légumes, révélant dates d'expiration, apports caloriques, taux de sucre et tout ce qui fait le produit classique, j'erre à travers les rayons en touchant et en palpant de mes mains nues, essayant de deviner si j'ai raison ou pas.

REBAJA

Mais je m'améliore, après tout, ça fait à peine un an... Pas facile, mais possible.

En vérité, je suis invisible pour la plupart des gens

Aucune donnée à partager
Mais je me suis habituée.

Frutas y verduras

1 No info available

Peu à peu, l'idée a fait son chemin.

J'avais l'habitude d'entrer dans le métavers tous les jours après les cours, comme tout le monde.

J'y voyais des amis, j'y rencontrais de nouvelles personnes, je participais à des fêtes.

Et ça allait. La vie était normale

Rencontrer des gens était facile. Avoir des rencards encore plus.

Tout était là, des applis fondatrices comme Insta, Tinder, Grindr...

... aux plus novatrices comme MeetUp, Znite, Match in Heaven, etc

Des algorithmes conçus pour vous aider à trouver l'homme de votre vie aux applis vous proposant un coup d'un soir avec n'importe qui sur le réseau.

Des applis où l'imagination était la seule limite

Sexe furry ? Juste là.

En apesanteur ? Cliquez ici.

Connecting...

Un monde de possibilités infinies, sécurisé par les distances qui séparaient les individus.

Ma curiosité est vite devenue insatiable

J'ai essayé tout ce que j'ai pu, et c'était bon.

Puis le SensorNode est apparu.

Le SensorNode avait été conçu pour intensifier les sensations physiques dans le métavers, afin d'installer la réalité dans le monde virtuel.

Si on volait, on pouvait ressentir le vent filer sous ses bras.

18+

Facial

Reset

Inertie, vitesse du son, chute libre ? C'était incroyable.

Quant au sexe... eh bien... comment dire ?

Le sexe était l'objectif initial de l'appareil.

La première fois que j'ai fait l'amour en utilisant le SensorNode, tout paraissait nouveau.

Un peu effrayant, un peu excitant ; comme perdre ma virginité une seconde fois

Il était attentionné, j'étais une novice

Mais quand nous avons commencé à nous toucher, j'ai ressenti des vibrations dans tout mon corps.

J'ai senti mes seins se durcir, ma peau frissonner, mon sexe a commencé à réagir et à devenir humide.

Je me suis abandonnée à l'instant

J'ai expérimenté mon premier orgasme complètement immergée dans l'instant présent

J'ai continué à revenir pour en avoir plus

Pendant des mois, mes journées se résumaient à l'attente du moment où je retrouverais le SensorNode.

Peu à peu, j'ai perdu pied.

M'abîmant dans des expérimentations toujours plus intenses

Poussant la limite toujours un peu plus loin, nuit après nuit

J'étais accro.

Tout comme Instagram vous fait scroller pendant des heures, je voulais rentrer chez moi et en avoir plus, plus, plus.

Plus de ces puissants et fabuleux orgasmes.

Sexe en public, bondage, sexe en groupe, sexe sur des montagnes russes, scénarios de bas étage ; absolument tout pouvait devenir réalité.

Je ne pouvais plus m'arrêter

C'est a peu près a cette époque que j'ai rencontré Noël.

Il était l'assistant d'un de mes professeurs, un homme qui faisait fantasmer toutes les filles du campus

Mignon, intelligent, grand, réel.

Dès que je rentrais à la maison, j'utilisais le plug n Mirror Projection pour revêtir mes amants de son apparence.

Et « nous » passions la nuit à faire l'amour comme des bêtes.

Je le désirais la journée et jouissais avec lui pendant la nuit

Jusqu'à ce qu'il vienne me draguer dans la vie réelle

Toutes les filles de la fac m'enviaient

Notre première soirée fut très romantique.

C'était un véritable gentleman.

Gentil, attentionné, drôle, avec de la conversation.

Mais je ne pensais qu'à toutes ces fois où il m'avait fait jouir

J'avais envie de lui, envie de le sentir en moi

J'étais nerveuse.

Dans le métavers, on ne se disait parfois même pas bonjour

Nous contentant de prendre ce que nous étions venus chercher

Avait-il remarqué ce qui se passait en moi ?

Je lui sautai dessus à peine passé le pas de sa porte.

Il sembla surpris par mon attitude, mais il me rendit mon baiser avec passion.

J'étais impatiente, et mon excitation s'intensifiait de minute en minute

Je pouvais le sentir durcir à travers son pantalon, il profitait pleinement de ce moment avec moi.

J'avais tellement envie de lui.

Noël était le premier homme avec qui je faisais l'amour depuis la sortie du SensorNode

Depuis combien de temps n'avais-je pas ressenti le souffle de quelqu'un sur ma peau ? Ressenti la sueur d'un autre corps se mêler à la mienne ?

Je pouvais sentir son sexe venir en moi. C'était chaud, c'était doux, c'était de la chair...

Mais rien d'autre

Pas de passion dévorante, pas de réalité augmentée, pas d'obsessions étranges, pas de furries, pas de sensations décuplées.

Rien.

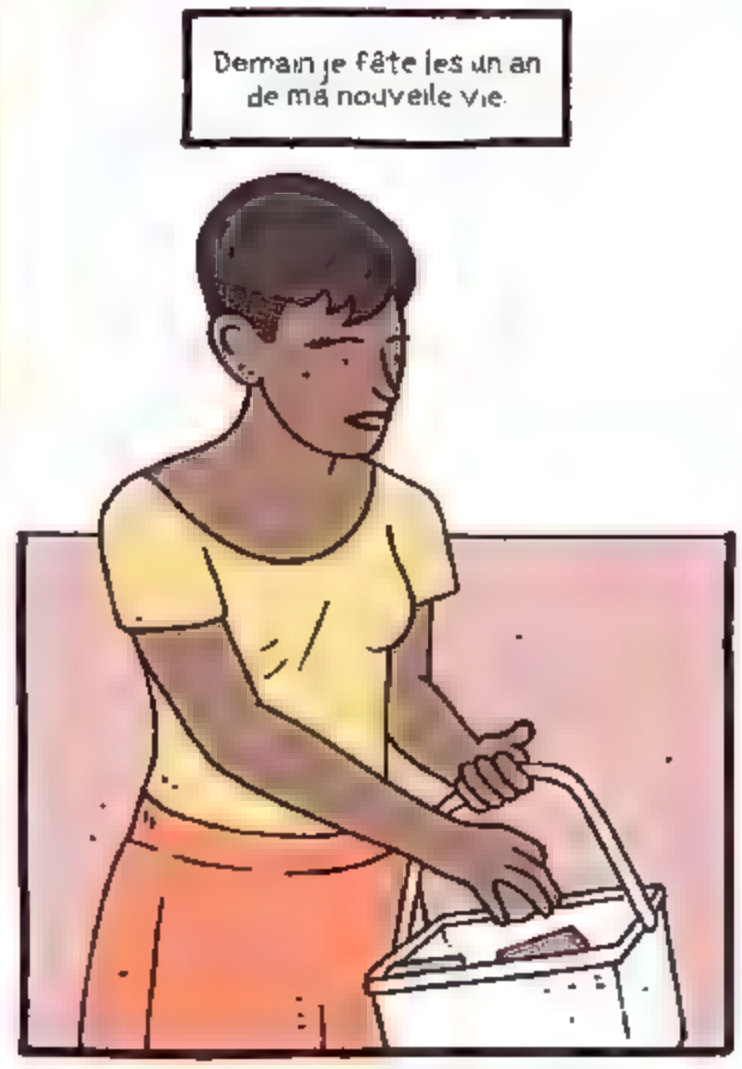
Rien.

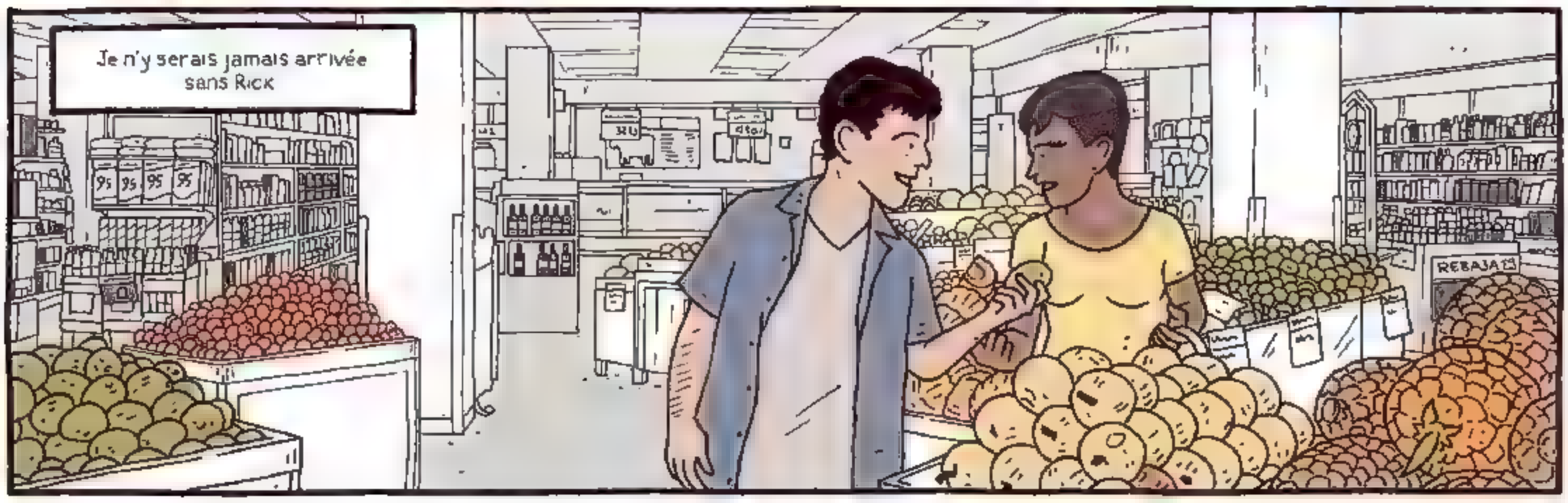
Rien du tout

BUEN PRECIO
TODOS LOS DÍAS
¢4750

Ça fait onze mois
et trente jours depuis ma
dernière connexion

Ça a été pire qu'une
cure de désintoxication.


Demain je fête les un an
de ma nouvelle vie.


Je n'y serais jamais arrivée
sans Rick
REBAJA

Lui aussi est passé par là.

Il s'autorise maintenant à revenir dans le métavers de temps à autre, avec précaution.

Il a repris le contrôle.

Il dit qu'un jour je serai prête, moi aussi.

Ces choses-là prennent un peu plus de temps pour certaines personnes que pour d'autres.

Il dit que mon addiction va peu à peu s'affaiblir, et mon esprit regagner sa liberté.

Parfois, j'ai du mal à le croire.

L'affaire qui fait jurisprudence

AGRESSION SEXUELLE DANS LE METAVERS

révélation d'un cas de violence sexuelle « virtuelle »

agression sexuelle dans la réalité virtuelle.

utilisateur, inconnu.

s'est plainte la victime.

qui se pourlèchent déjà les babines :

avatars. Mais où est donc ce fichu bouton ?

Bruno Lecigne

Cantsin

MÉTA-MÉTEMPSYCHOSE

Cantsin est un auteur irlandais. Il travaille en ce moment sur son premier album, *Scum Circus*.

CE VAISSEAU NOUS EMMÈNERA JUSQU'À LA BORDURE.

V-TEK

LOOK HERE TO WIN!

€ ฿ ¥ ₹

WIN!

UP TO 01% OFF!!!

VINCENT, C'EST TROP DANGEREUX.

EN RESTANT DANS LE MÉTAVERS UN PEU PLUS LONGTEMPS, TU TROUVERAS PEUT-ÊTRE UN MOYEN PLUS SÛR DE SORTIR.

MA DATE DE FIN DE CONFORMITÉ N'EST PLUS QUE DANS UN AN. SI J'ATTENDS ENCORE, ET QUE CET ESSAI ÉCHOUE, JE N'AURAI PLUS D'OCCASION DE RETENTER MA CHANCE.

ON POURRAIT LES CONVAINCRE D'ANNULER TA FIN DE CONFORMITÉ. OU MIEUX, D'ABOLIR TOUTES LES FINS DE CONFORMITÉ.

ÉLISE, TU ES LA SEULE PERSONNE À TRAITER LES AVATARS NÉS ICI COMME DES ÉGAUX. POUR LE RESTE DU MONDE, NOUS NE SOMMES LÀ QUE POUR ÊTRE EXPLOITÉS.

POUR EUX NOUS SOMMES SEULEMENT DES OBJETS DE LUXE À DURÉE DE VIE RÉDUITE. UNE OPPORTUNITÉ POUR LES ÊTRES HUMAINS DE VIVRE LEURS FANTASMES LES PLUS DÉPRAVÉS SANS MAUVAISE CONSCIENCE. NOUS N'AVONS AUCUN DROIT. ILS N'ANNULERONT JAMAIS AUCUNE FIN DE CONFORMITÉ.

XXX

V-TEK

EXCUSEZ-MOI, MONSIEUR. AVEZ-VOUS DÉJÀ SONGÉ À VENDRE VOTRE AVVY POUR LA CHASSE ?

AVVY FIGHTS! LIVE!

MAIS CE QUE TU FAIS EST UN SUICIDE.

TU MOURRAS SI TU QUITTES CET ENDROIT.

PROBABLEMENT.

MAIS JE MOURRAI AUSSI SI JE RESTE.

DEPUIS LA DERNIÈRE MISE À JOUR, J'AI DES HALLUCINATIONS.

TOUJOURS LES MÊMES...

JE SUIS EN TRAIN DE FLOTTER.

MAIS MON ESPRIT EST SÉPARÉ DE MON CORPS.

ALORS JE ME REGARDE PENSER... RESSENTIR...

JE N'AI JAMAIS RIEN ÉPROUVÉ D'AUSSI RÉEL.

JE DOIS SAVOIR S'IL EXISTE UNE RÉALITÉ PHYSIQUE OÙ CE MOI AUTHENTIQUE, QUI SEMBLE VIVRE EN DEHORS DE MON CORPS VIRTUEL, EXISTE VRAIMENT.

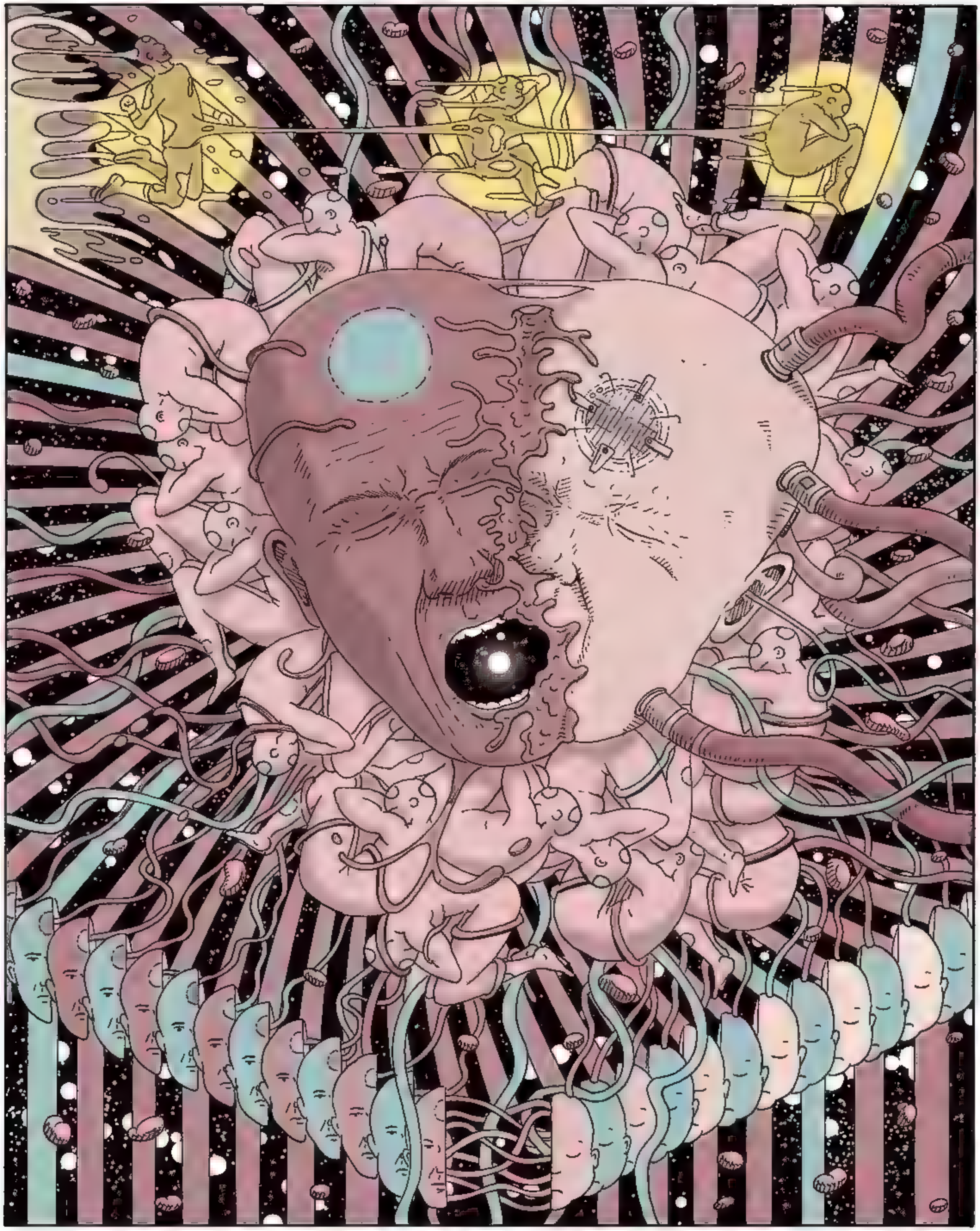
POUR MOI, QUE TU SOIS RÉEL OU PAS N'A AUCUNE IMPORTANCE. JE T'AIME AUTANT DANS LES DEUX CAS. DE TOUTE FAÇON, LE MÉTAVERS M'A TOUJOURS SEMBLÉ PLUS RÉEL QUE LE MONDE PHYSIQUE LUI-MÊME.

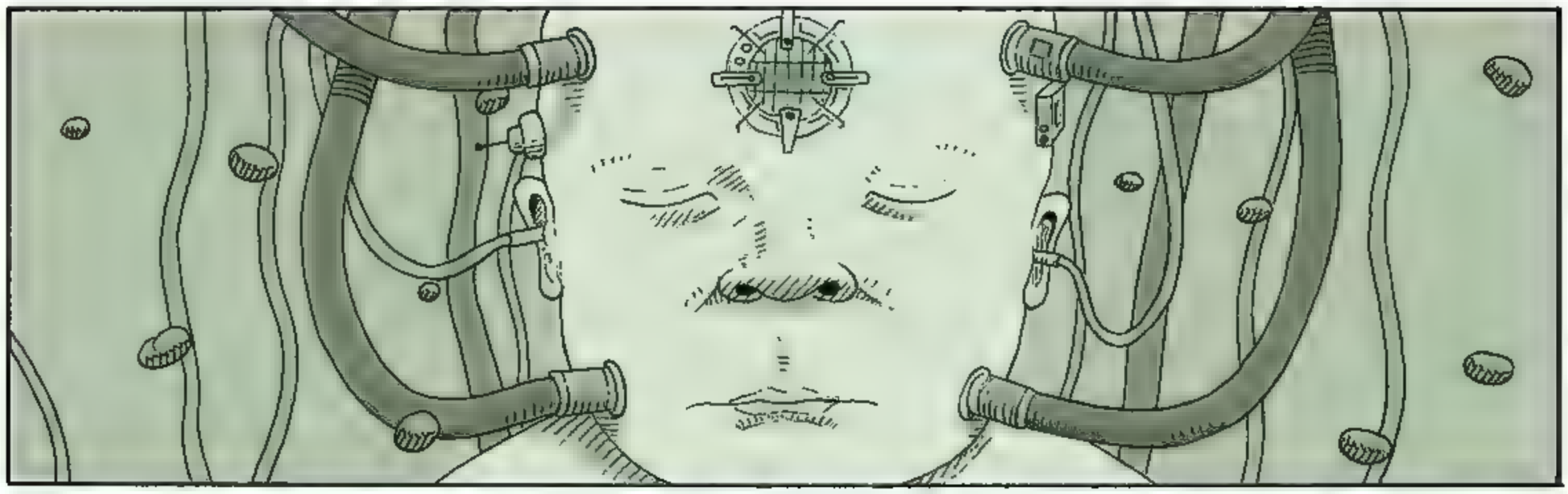
QUE J'INTERAGISSE AVEC DES BITS D'INFORMATION OU DES PARTICULES NE FAIT PAS UNE GRANDE DIFFÉRENCE.

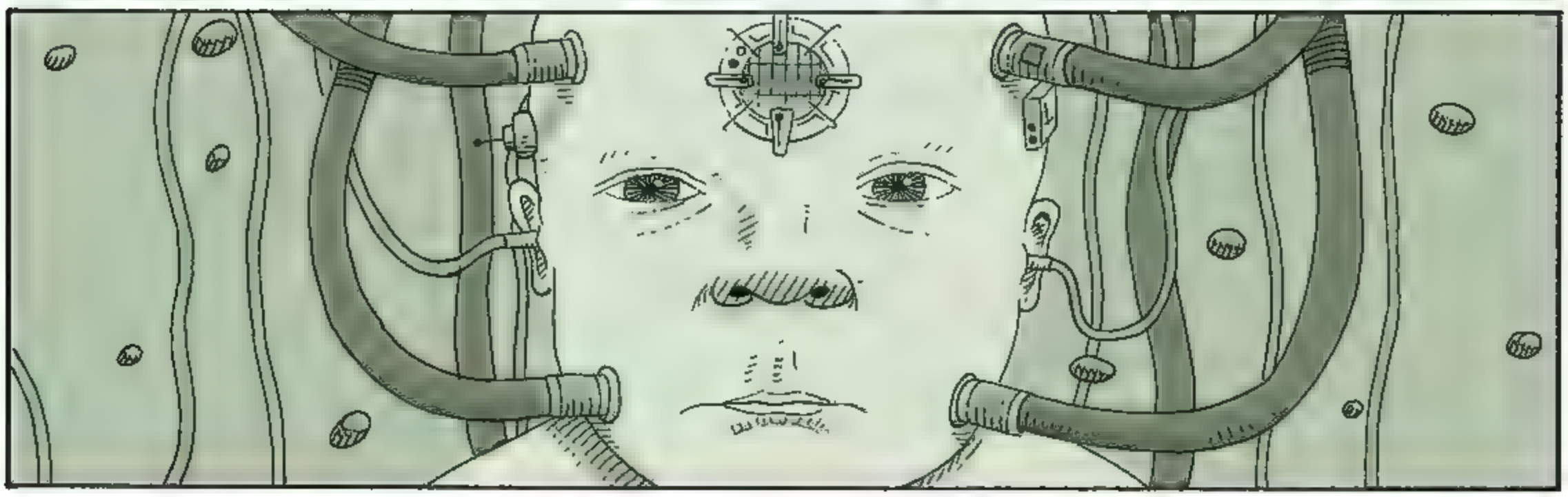
CE QUI COMPTE EST LA MANIÈRE DONT NOUS INTERAGISSONS LES UNS AVEC LES AUTRES. PEU DE GENS ICI LE VOIENT DE CETTE MANIÈRE, ET C'EST BIEN DOMMAGE.

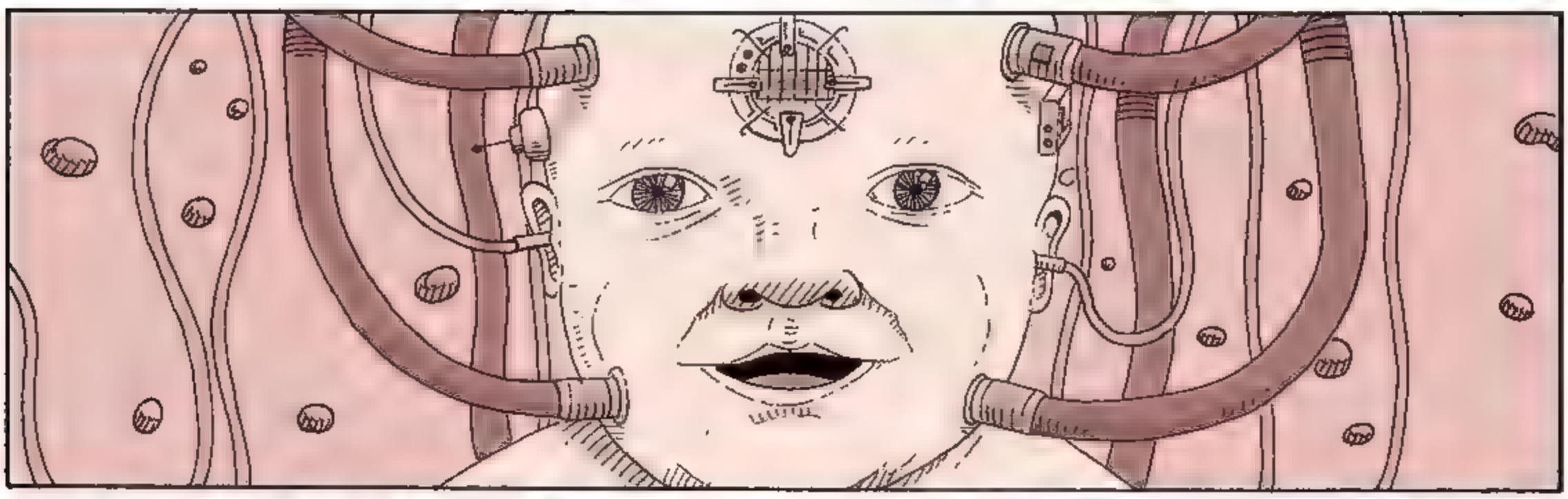
VOUS AVEZ ATTEINT VOTRE DESTINATION.

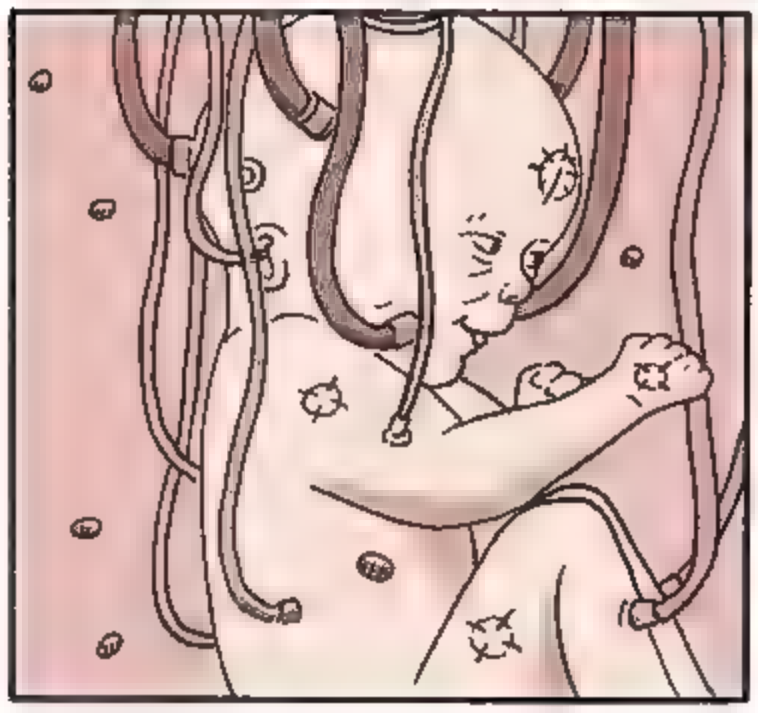
195

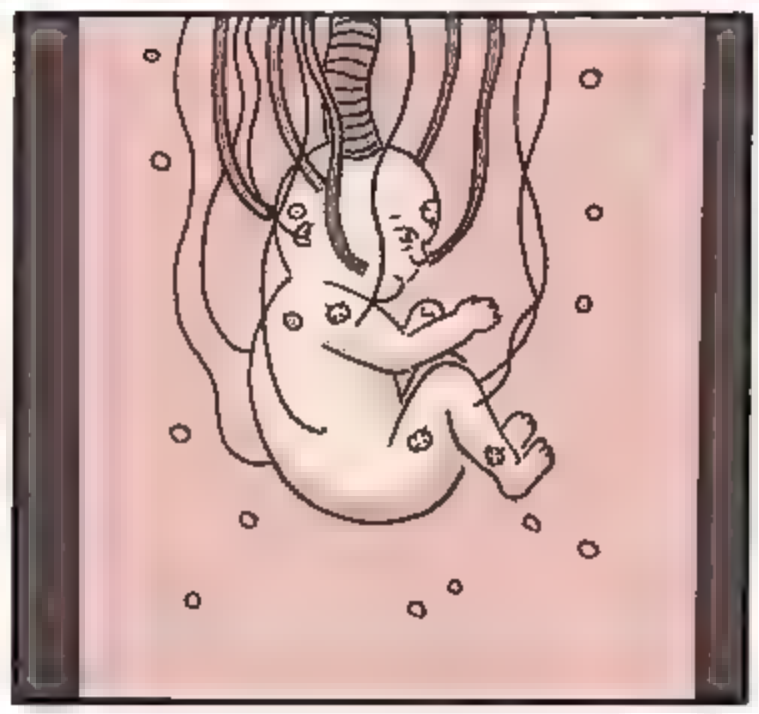


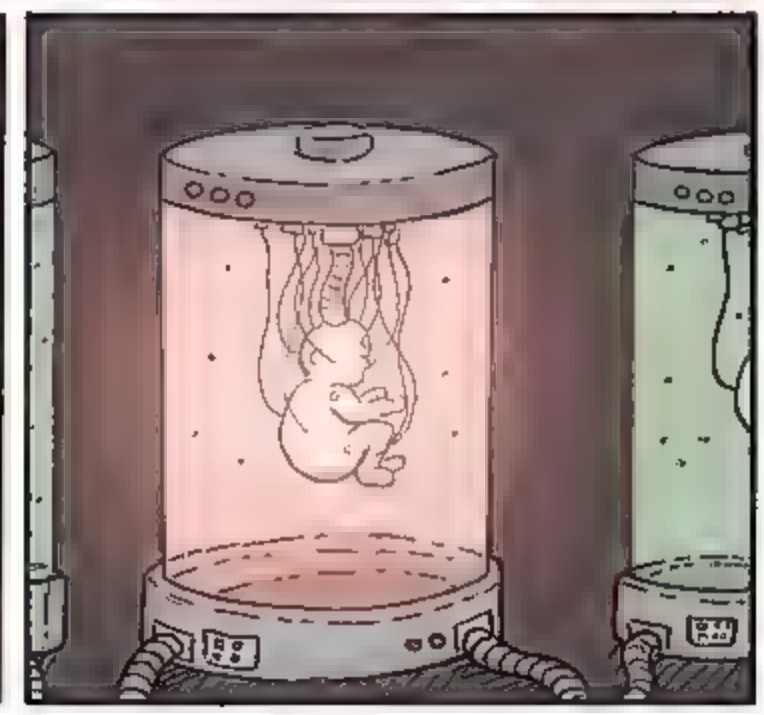


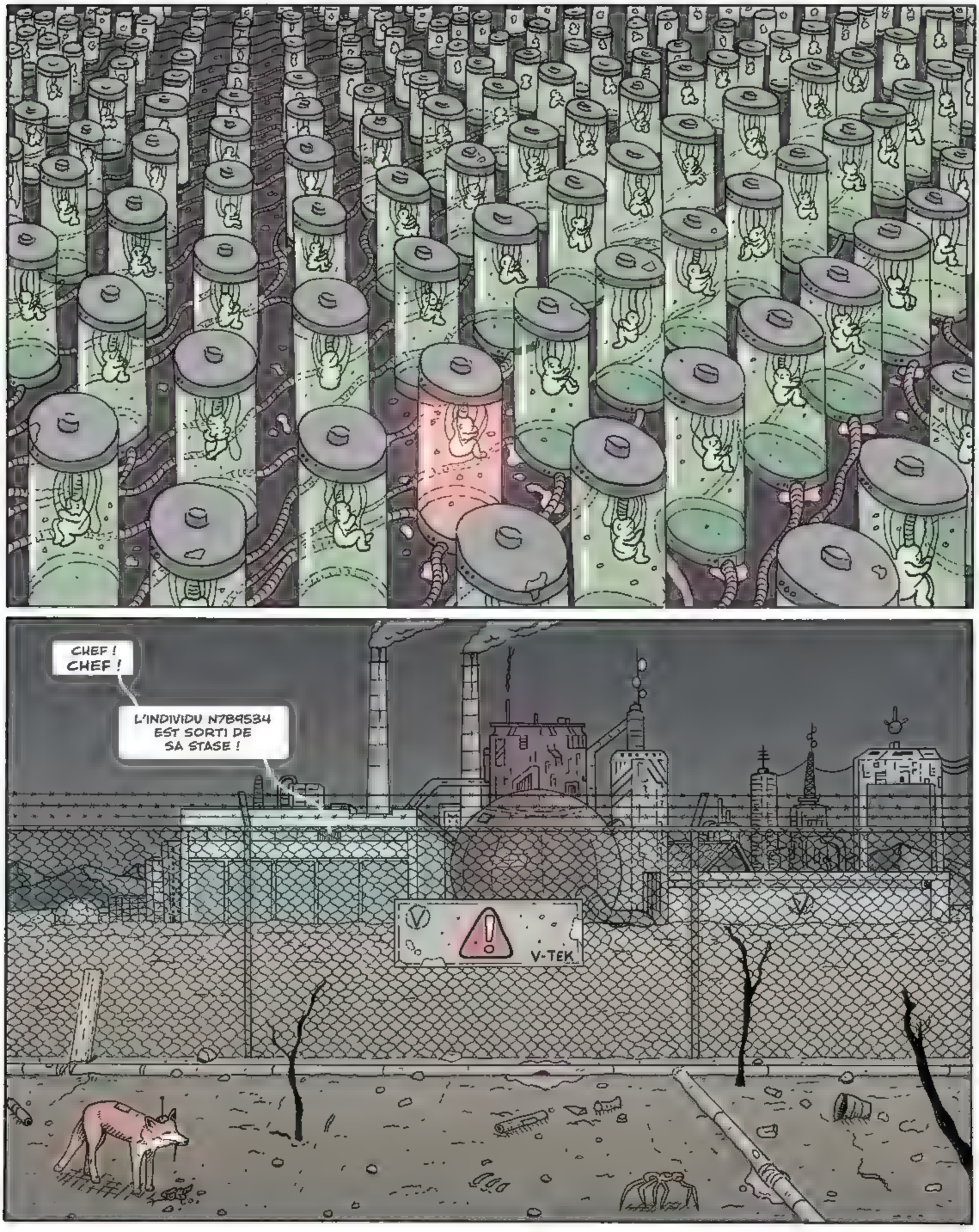


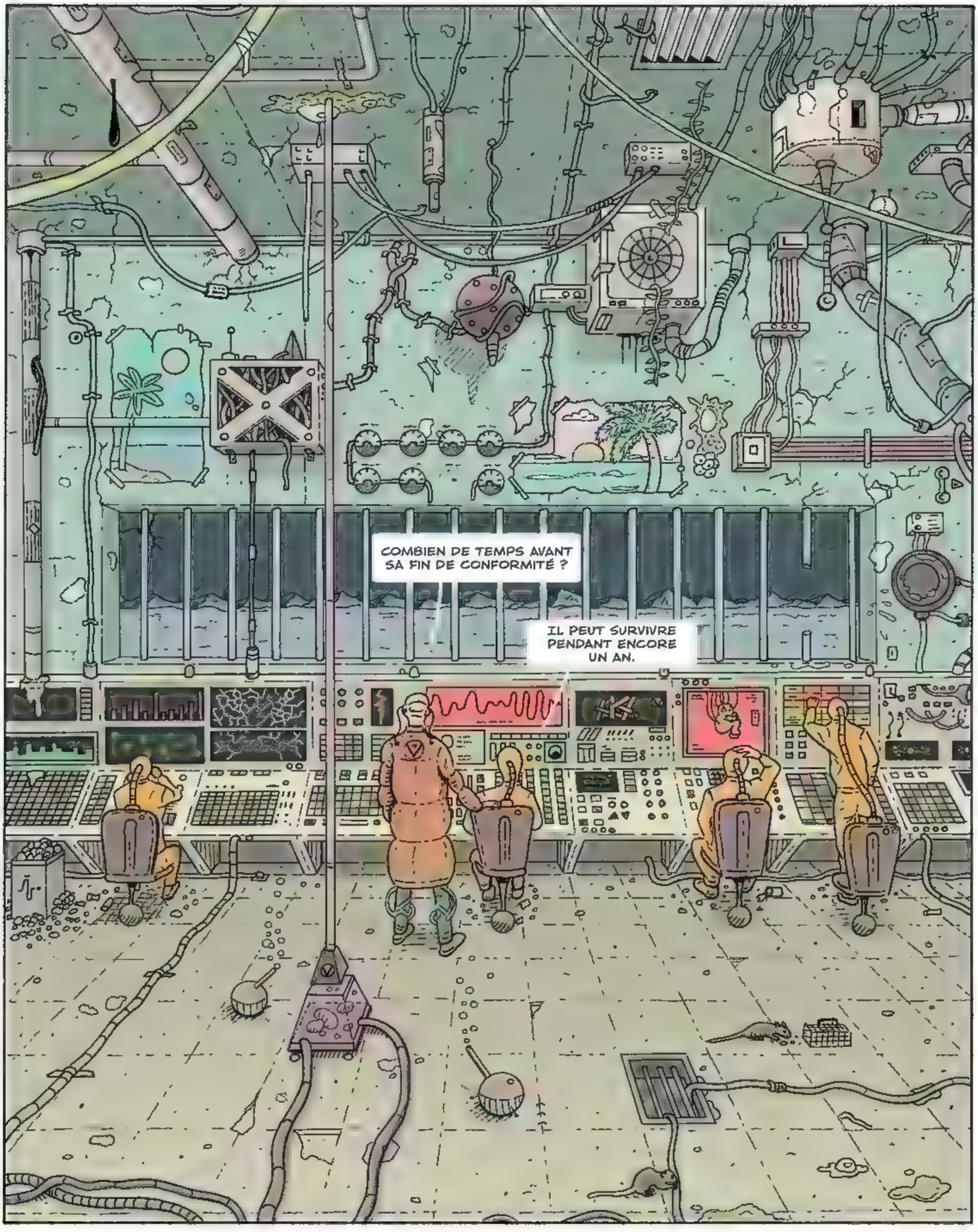









CHEF ! CHEF !
L'INDIVIDU N7B9534 EST SORTI DE SA STASE !
V-TEK


COMBIEN DE TEMPS AVANT SA FIN DE CONFORMITÉ ?
IL PEUT SURVIVRE PENDANT ENCORE UN AN.

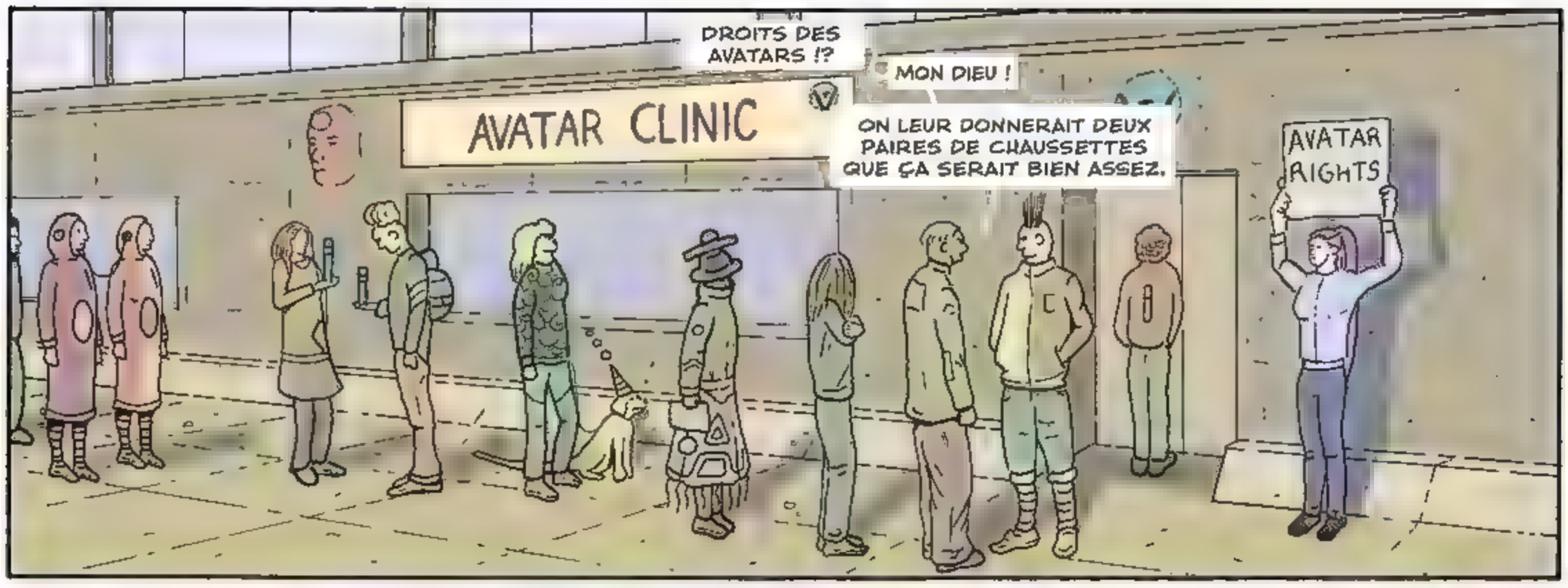
RECONFIGUREZ LA CUVE. REPLONGEZ L'INDIVIDU EN ÉTAT DE STASE ET RENVOYEZ-LE POUR UN AN. EFFACEZ SA MÉMOIRE.

BIEN, MONSIEUR.

EXTRAYEZ LES DONNÉES DE CETTE CUVE PARTICULIÈRE. TROUVEZ L'ORIGINE DU PROBLÈME.

17618

NOUS DEVONS NOUS ASSURER QUE ÇA NE SE REPRODUISE PLUS.


DROITS DES AVATARS !?
MON DIEU !
AVATAR CLINIC
ON LEUR DONNERAIT DEUX PAIRES DE CHAUSSETTES QUE ÇA SERAIT BIEN ASSEZ.
AVATAR RIGHTS
M. ET MME COHEN ! NOUS AVONS UNE EXCELLENTE NOUVELLE.
JE PENSE QUE NOUS AVONS EXACTEMENT CE QU'IL VOUS FAUT.
CE NOUVEAU-NÉ MÂLE À LA MÉMOIRE VIERGE NOUS A ÉTÉ LIVRÉ AUJOURD'HUI.
IL EST VENDU À UN PRIX EXTRÊMEMENT ATTRACTIF, SA DURÉE DE VIE N'ÉTANT QUE D'UN AN.
C'EST PARFAIT !
NOUS AVIONS TABLÉ SUR UN AN MAXIMUM.
NOUS LE PRENONS !

Simon Roy

SOLDATS DE LUMIÈRE

Simon Roy est un auteur canadien qui fait de la bande dessinée depuis 2009. Il est connu pour *First Knife*, *Habitat* et *John Prophet* paru chez Urban Comics.

Couleur de Sergey Nazarov.

NADIA!

RING

NADIA!

RNG

RÉVEILLE-TOI.

RING

RING

RING

OÙ SOMMES-NOUS, ARMURE DE GUERRE ?

JE N'AI ACCÈS QU'À MES DONNÉES SENSORIELLES.

RING

RING

RING

PAS DE PRIVILÈGE ADMIN, NI MÊME D'INTERFACE UTILISATEUR.

RING

RING

QUELQU'UN NOUS TIENT ENFERMÉS ICI.

C'EST LA PROCÉDURE POUR LES DÉBRIEFS SENSIBLES...

OU POUR LES TRIBUNAUX MILITAIRES.

RING

RING

IL N'Y A QU'UN MOYEN DE LE SAVOIR.

ALLÔ ?

CLICK

BONJOUR SOLDATE. BIENVENUE À VOTRE DÉBRIEF.

JE PRÉFÈRE ÇA.

N'EN SOYEZ PAS SI SÛRE. LA SITUATION NE POURRAIT PAS ÊTRE PIRE, ICI, ET NOUS AVONS BESOIN DE RÉPONSES. RACONTEZ-NOUS CE QUI S'EST PASSÉ DEPUIS LE DÉBUT.

JE ME SUIS CHARGÉE – OU PLUTÔT, MON ORIGINAL, NADIA ASSAF, S'EST CHARGÉE – À FORT BRAGG, SUR TERRE, POUR LANCER L'OPÉRATION.

CETTE COPIE DE SAUVEGARDE – MOI – A ENSUITE PASSÉ LES SEPT ANNÉES SUIVANTES SOUS FORME DE MESSAGE LASER ENCODÉ.

PEU NOUS IMPORTE D'OÙ VOUS VENEZ, SOLDATE. COMMENT VOUS ÊTES-VOUS RETROUVÉE SUR EKURNE ?

NADIA, ILS CHERCHENT À RÉCUPÉRER TES SOUVENIRS.

TU N'ES PAS OBLIGÉE DE TE LAISSER FAIRE.

NOUS N'AVONS PAS VRAIMENT BESOIN DE VOTRE COOPÉRATION, NADIA, MAIS AVEC DES TECHNIQUES D'INTERROGATION PLUS INVASIVES, NOUS NE POUVONS GARANTIR VOTRE SURVIE.

POUR QUI SE PRENNENT-ILS, CES CONNARDS ?

JE NE SUIS QU'UN PROGRAMME DE CIBLAGE ET DE CONTRÔLE, NADIA. LES QUESTIONS ÉTHIQUES DÉPASSENT MES ATTRIBUTIONS.

HMM.

NOTRE MISSION ÉTAIT D'APPLIQUER UNE FRAPPE PRÉVENTIVE SUR LES ÉLITES POLITIQUES ET SCIENTIFIQUES DE LA PLANÈTE.

CETTE PLANÈTE AVAIT ÉTÉ COLONISÉE PAR DES EXTRÉMISTES VENUS DE LA TERRE LORS DE LA SECONDE DIASPORA. IL Y A UN SIÈCLE, LES OFFICIERS MILITAIRES Y ONT ENVOYÉ UN VAISSEAU-ESPION EN MISSION DE RECONNAISSANCE.

IL Y A DIX ANS, CE VAISSEAU A DÉTECTÉ DES SIGNES DE FUSION NUCLÉAIRE.

CE QUE LA TERRE NE POUVAIT TOLÉRER.

C'EST EXACT. EKURNE CONNAÎT UNE PROLIFÉRATION SUSCEPTIBLE DE DÉSTABILISER TOUTE CETTE RÉGION GALACTIQUE SI RIEN N'EST FAIT.

AUSSI NOUS AVONS ÉTÉ TÉLÉCHARGÉS DANS LES ARMURES DE GUERRE QUI AVAIENT PATIENTÉ PLUS D'UN SIÈCLE DANS LES ENTRAILLES DU VAISSEAU.

ET NOUS AVONS ÉTÉ PARACHUTÉS UN PEU PARTOUT SUR EKURNE.

LES EXOSQUELETTES ÉTAIENT DÉPASSÉS, MAIS PLUS QUE SUFFISANTS POUR PACIFIER CES MARÉCAGES À PEINE INDUSTRIALISÉS.

JE N'AVAIS JAMAIS COMBATTU AUCUN ENNEMI DISPOSANT DU FEU NUCLÉAIRE.

SI DES ARMES ATOMIQUES ÉTAIENT DÉPLOYÉES CONTRE NOUS, NOUS N'AVIONS PLUS QU'À FRIRE DANS NOS ARMURES.

D'AUTANT QUE L'IMPULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE GÉNÉRÉE PAR L'EXPLOSION NOUS AURAIT ALORS EMPÊCHÉS DE NOUS TRANSFÉRER À NOUVEAU DANS LE VAISSEAU. AUSSI, NOUS MAINTENIONS UN SILENCE RADIO STRICT POUR ÉVITER TOUTE DÉTECTION.

?

J'AI ÉTÉ REPÉRÉE, ET JE SUIS ENTRÉE EN CONTACT TROP TÔT.

CELA AVAIT DÛ ALERTER L'ENNEMI, AU MOINS DANS MA ZONE D'OPÉRATIONS.

QUI ÉTAIT ?

LA BASE DE LANCEMENT DE FUSÉES À TAGAN.

BASE D'AILLEURS BIEN MIEUX DÉFENDUE QUE JE NE L'AVAIS ESTIMÉ.

AVEZ-VOUS ATTEINT VOTRE OBJECTIF ?

... JE N'EN SUIS PAS SÛRE.

LEURS PERTES AVAIENT BEAU ÊTRE LOURDES...

LES DÉFENSEURS NE VOULAIENT RIEN LÂCHER.

JE SUIS PARVENUE À DÉTRUIRE LE VAISSEAU EN COURS DE CONSTRUCTION.

MAIS...

J'AI FINI PAR PERDRE CONNAISSANCE, ET JE ME SUIS RÉVEILLÉE ICI.

PENSEZ-VOUS QUE LE FAIT D'ÊTRE UNE COPIE VOUS REND PLUS INSENSIBLE, ICI SUR EKURNE ?

LA VIE HUMAINE A-T-ELLE UNE VALEUR, POUR UN FANTÔME ?

QUE JE SOIS UNE COPIE NE VEUT PAS DIRE QUE MES DROITS EN TANT QUE PERSONNE NE DOIVENT PAS ÊTRE GARANTIS PAR LES NATIONS UNIES...

ATTENDS... ICI, SUR EKURNE ?

TOUS CEUX QUE VOUS AVEZ TUÉS AUJOURD'HUI ÉTAIENT ÉGALEMENT TITULAIRES DE CES DROITS.

VOUS ÊTES LE SEUL ENVAHISSEUR QUE NOUS SOMMES PARVENUS À CAPTURER VIVANT.

TOUS VOS CAMARADES ONT ÉTÉ ÉLIMINÉS, À GRAND PRIX, POUR NOTRE PEUPLE.

QU... QU'ALLEZ-VOUS FAIRE DE MOI ?

VOUS NOUS AVEZ ATTAQUÉS ARBITRAIREMENT. VOUS AVEZ TUÉ DES MILLIERS DE PERSONNES PAR PURE IDÉOLOGIE.

SI RIEN N'EST FAIT, NOUS IMAGINONS BIEN CE QUE VOUS, TERRIENS, ALLEZ NOUS FAIRE.

QUEL CHOIX NOUS LAISSEZ-VOUS ?

FIN.

UN LUNDI DANS LE MÉTAVERS
(OCTOBRE 2042)

J'ouvre les yeux sur le refrain de « Do-N-Do-2-U[1] » de SøZ3 qui s'échappe du réveil de mon casque VR [réalité virtuelle] posé sur la table de chevet et je me mets à tousser immédiatement. Généralement, la fil-pop me met de bonne humeur (les binauraux subliminaux peut-être ?), mais ma gorge irritée gâche tout. Quoi qu'il en soit, comme lundi, cela pourrait être pire.

L'écran numérique dans ma paume m'informe qu'il est huit heures du matin, heure du Pacifique. Cela me donne tout juste le temps de me rafraîchir et d'avaler vite fait quelque chose avant de commencer le travail. Je fais grincer le lit en me levant pour aller faire la queue devant la salle de bains, derrière trois de mes six colocataires. Je cligne sans cesse des yeux et j'essaye de me débarrasser de la soirée d'hier toujours coincée dans mes poumons.

Jareb me jette un œil par-dessus son épaule et glousse : « T'as toujours ton joli masque cosmétique sur le visage, mec. Tu te sens belle maintenant ? » Je touche mon visage et réalise que j'ai toujours mon masque facial Zéro-Mark™. Il se moque de moi, car j'essaye d'enlever les marques de mon viseur qui parsèment mon visage. Quand on porte son viseur de réalité virtuelle (VR) aussi souvent que nous, il laisse des lignes rouges qui deviennent permanentes si on ne fait pas attention. Pour Jareb, c'est un véritable gage de son statut parmi sa guilde, il les a donc tatouées sur son visage. Nous sommes dans un pays libre, mais c'est de la folie selon moi.

« Au moins, mon visage ne ressemble pas à un schéma de découpe de boucherie pour tête humaine », dis-je d'une voix rauque alors qu'il entre dans la salle de bains. Pas ma meilleure repartie, mais je suis toujours épuisé par mon rendez-vous 100 % MétaMatch de la nuit précédente. J'ai enfin pu profiter d'un contact romantique réel, peau contre peau, mais au retour, en marchant jusque chez moi, je me suis rendu compte qu'elle m'avait volé les filtres de mon respirateur. Donc non seulement mon nez et ma gorge me font souffrir le martyre, mais je dois intermazoner un autre lot de filtres qui coûtent la peau des fesses. « Amuse-toi bien à voler l'argent d'enfants de six ans », lancé-je avec malice quand Jareb sort enfin.

Après m'être frotté une pilule à déo sur le corps et brossé les dents avec une lux-baguette, je traîne les pieds jusqu'à la cuisine pour attraper un stimuli-pack Starbucks avec des protections contre le COVID-38 et un Soleil vert à l'ananas. Sur le chemin menant à ma chambre, je tends l'oreille vers les portes de celles de mes colocataires. Jareb et mes autres colocs travaillent depuis deux heures de l'après-midi, heure de Beijing. Leur mini-guilde prend l'apparence de fillettes de sept ans pour monter les niveaux dans « Poursuite de Princesses licornes », un jeu pour enfants aisés. Pathétique. Je suis le seul ici à ne pas être un cultivateur d'or.

Comme toutes les autres, ma chambre forme un cube de huit mètres sur huit et est dotée d'un lit, d'un placard et d'un Métapad, un emplacement sans objet où je peux explorer le métavers, tout juste assez grand pour que j'évite de courir dans les murs ou de me prendre les pieds dans les câbles.

[1] *Littéralement « Te faire encore et encore ». [Toutes les notes sont de la traductrice.]*

Merde, je suis chanceux d'avoir tout ça, même avec un loyer indécent !

Je fais glisser le dernier des stimuli entre mes lèvres, enfile mon équipement haptique (gants, haut et chaussures) qui permet au métavers de devenir tangible et réel. Mon pantalon haptique est en cours de réparation, malheureusement. Enfin, j'insère la tête dans mon casque VR et je commence ma journée de travail.

La première chose que je fais est de jeter un œil aux fils d'actualité. Les gangs de rebondisseurs sont de nouveau en hausse dans les plateformes non réglementées. Glauque. Comme on pouvait s'y attendre, le temps et la qualité de l'air craignent : des températures à 37 °C attisent des feux dans les canyons, rendant la respiration à l'extérieur encore plus pénible. Il y a de moins en moins d'endroits sûrs où vivre. C'est une bonne motivation pour passer tout son temps dans le métavers.

Je prends rendez-vous chez le médecin pour plus tard dans la journée, je glisse sur ma langue le dernier Soleil vert à l'ananas, et je commence le trajet jusqu'à mon travail.

Vous avez bien compris : un trajet virtuel. On pourrait penser qu'on peut se rendre n'importe où dans le métavers d'un simple clic ou d'un simple geste, mais non. C'est un des désavantages les plus étranges : la plupart des lieux sécurisés du métavers sont sponsorisés par de grands groupes. On doit passer par leurs plateformes (et leurs très nombreuses publicités) pour aller presque où que ce soit, à moins d'être un patron d'entreprise qui peut se permettre d'acheter un Virtual Insta Pass (VIP). Tout cela simplement pour « arriver » dans un faux bureau constitué de pixels.

Ce qui ne veut pas dire que voler au boulot n'est pas drôle. Les vues sont spectaculaires, l'équipement haptique rend tout cela plutôt réel et on est généralement en sécurité contre les rebondisseurs. Cependant, il faut éviter les nuages de pub : si on tombe sur l'un d'eux, on se retrouve coincé devant des infopublicités de deux minutes faisant la promotion de webcams sexuelles

pour vieux, avant de pouvoir bouger de nouveau. Mais c'est toujours plus facile que de voyager à pied, ou on passe son temps à éviter les embouteillages d'avatars et à se faire rhabiller à chaque fois qu'on traverse la plateforme d'une marque différente. La semaine dernière, j'ai commencé mon trajet dans un NFT avec Ezra Miller créé en exclusivité pour Target, j'ai traversé plusieurs plateformes et je me suis retrouvé au travail avec une combinaison de plongée fluo, et la mascotte de requin de la sauce pour taco Requin-Marteau suspendue à mes fesses par les dents. C'est pour ça que mon pantalon haptique est en réparation.

Les réunions du lundi sont drôles parce qu'il y a toujours des collègues pour oublier de changer leurs skins du week-end. Kreni a toujours son skin de dominatrice qu'il porte pour les nuits spéciales cuir au Habbo Donjon, auxquelles il nous invite sans cesse.
Notre entreprise est l'une des nombreuses à gérer l'une des plus importantes et des plus intenses sources de revenus du métavers : les ventes de publicité. Aujourd'hui, on réfléchit à de nouvelles idées de placement publicitaire.

« Et pourquoi pas les plateformes de relaxation, type ASMRvana ? Elles sont très populaires en ce moment. »
« On ne peut pas y mettre de pub… les visiteurs s'énervent et s'en vont. »
« Ooh ! Et des messages subliminaux ? On peut écouter des craquements d'aluminium et avoir une envie folle de Doritos, non ? »

Le truc, c'est que nous sommes l'agence de publicité la plus éthique. La plupart des magasins utilisent juste des publicités pornographiques qui font vibrer les pantalons haptiques.

Une fois la réunion terminée, je regarde ma liste de tâches. La plupart ne requièrent aucune créativité ni aucune empathie humaine, donc je les délègue à l'intelligence artificielle qui m'assiste et je me prépare pour mon rendez-vous médical virtuel.

En traversant les plateformes, mon avatar tombe sur MÉDILAND ! DE PHILIP MORRIS. Mon médecin IA, le Dr. Robert Ott (plutôt mignon), examine joyeusement les données médicales collectées à partir de mon viseur et de mon équipement haptique. Il m'intermazone

des médicaments pour ma gorge irritée et m'enjoint de me contenter de rendez-vous galants virtuels pendant quelque temps. Sous aucun prétexte je ne dois me rendre à l'extérieur, sauf urgence absolue. Je lui dis que je suivrai ses recommandations, mais dès que je sors de Médiland, j'ouvre mon application de speed dating.

BP/EXXON PRÉSENTE MÉTAMATCH.COM dispose d'un espace virtuel dans lequel on peut se rendre de n'importe où, super pratique pour du *speed dating* quand on a un moment de libre. Avec T@wn33, on accroche immédiatement. Elle me demande même une « vraie » photo de moi, pas de mon avatar, et elle me dit qu'elle aime le fait que mes marques de viseur ne soient pas trop profondes (dans tes dents, Jareb). Tout se passe tellement bien qu'on finit par échanger des données. Je ressens une légère pointe d'excitation quand nous partageons nos statistiques oculométriques. Jusqu'à ce qu'on les lise. Les siennes montrent qu'elle est 23 % plus attirée par les femmes que par les hommes. T@wn33 me dit que les miennes suggèrent que je regarde les autres femmes pendant mes rendez-vous galants. Elle quitte le tchat. Clairement, l'univers et le métavers veulent que je meure seul.

Une distraction me ferait du bien, donc je m'arrête dans un espace non attribué entre deux plateformes réglementées, où l'on trouve l'un des meilleurs fight clubs du métavers. Je m'approche du cercle de spectateurs et me mets à flotter à quelques mètres du sol pour pouvoir voir les deux avatars s'affronter. Le premier combattant porte un trench-coat en cuir noir. Sur son crâne, une paire de cornes rouges diaboliques percent une tignasse bleue à la Dragon Ball Z. Chacune de ses mains arbore un assortiment brillant de poings américains à pointes. L'opposant est une sorte de chat à deux pattes en 3D avec des yeux scintillants, de grandes bottes gothiques et une queue hérissée de lames, comme une crête de stégosaure.

Cheveux Bleus jette quelques bons coups à la gorge, mais Chat Gothique fait voler sa queue et d'un seul coup Cheveux Bleus a un œil en moins. Puis, je me rends compte qu'aucun d'eux ne saigne. Enfin bon, quand même, les coups c'est rigolo un moment, mais quel intérêt d'être dans un fight club si les avatars se battent sans faire gicler de sang ? Depuis quand le métavers est-il modéré comme un RPG pour préados ? J'en ai tellement marre des plateformes sponsorisées… Je décide de partir en territoire non réglementé.

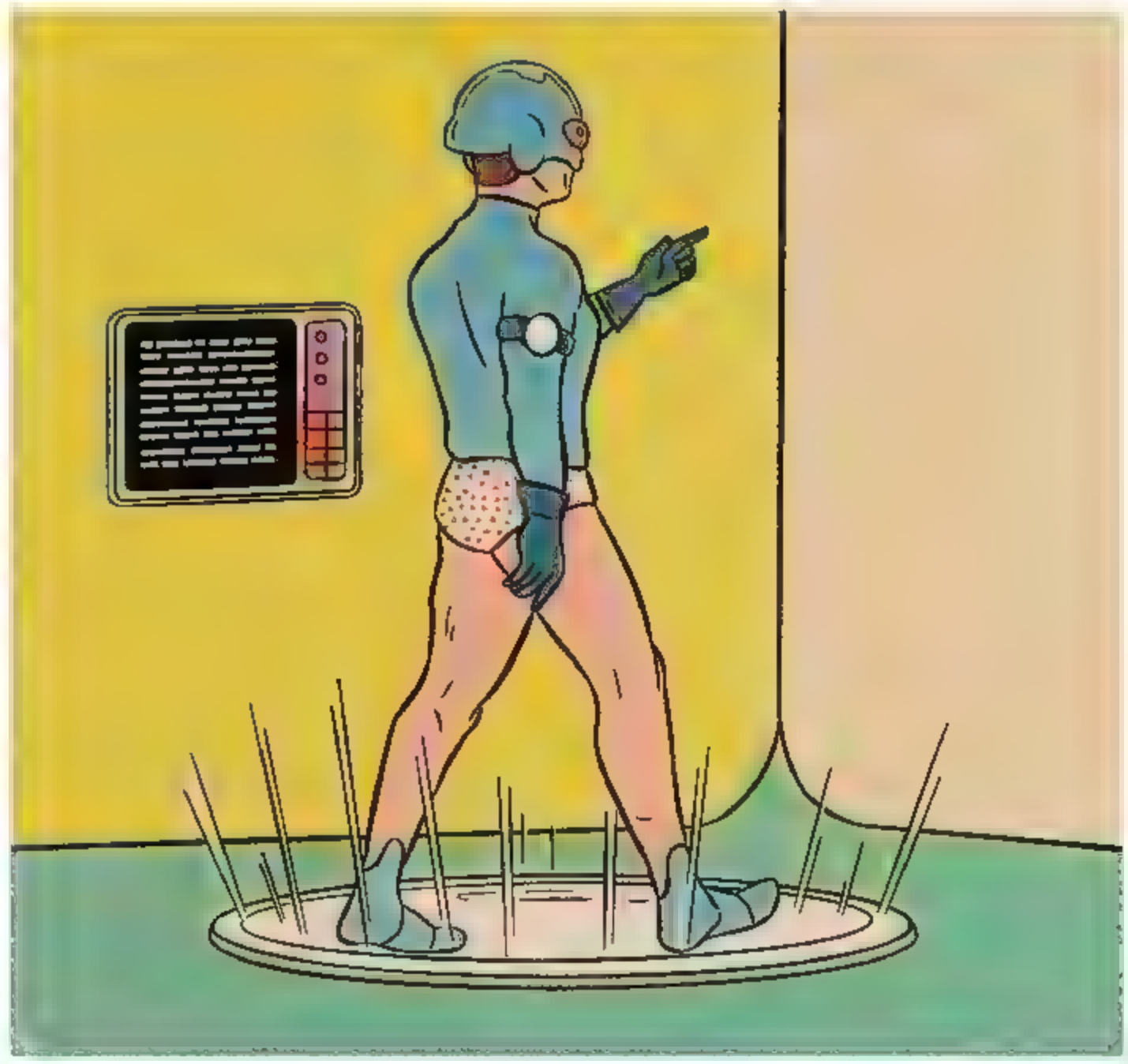
Les plateformes non réglementées sont comme une bonne bouffée d'air frais : pas de grand groupe, pas de publicité et beaucoup moins de règles. J'ai bien envie de fourrer mon nez dans des affaires sales, je me dirige donc vers Jeu2Peau, probablement le club de strip-tease reconstitué le plus proche de la réalité que j'ai pu visiter en VR. Les pixels du velours rouge délavé et des guirlandes kitsch de Noël sont absolument parfaits, et mes chaussures haptiques semblent vraiment coller à la moquette. Le fait qu'ils aient instauré une politique « pas de rebondisseurs », afin que leurs danseurs et danseuses puissent se détendre, est vraiment un plus.

Parfois, je me dis que les clubs de strip-tease sont la raison d'être du métavers. Un avatar au corps féminin a enlevé un soutien-gorge en dentelle pour révéler deux boas constrictors se déroulant à la place de ses seins. Un autre d'apparence masculine a enlevé son bas pour dévoiler un moniteur vidéo où un homme sans dents se moque de nous. Tout le monde trouve son bonheur, ici. J'ouvre un Soleil vert dans la réalité et je profite du spectacle, en regrettant de ne pas avoir mon pantalon haptique.

Plus tard, après avoir donné beaucoup trop de crypto aux danseurs et danseuses et, bon, okay, après avoir été viré du club pour avoir tenté de toucher les boas constrictors, je pars. Peu après, je me rends compte que j'ai pénétré dans une plateforme que je ne connais pas. Les territoires non réglementés changent constamment, mais je n'avais jamais vu une plateforme aussi mal terminée. Il n'y a aucune couleur, aucune profondeur, ou aucune autre caractéristique. L'endroit vient-il d'être rebooté ? Est-il entre deux skins ?

Et c'est là que j'entends :
Bomp.

Un avatar masculin blanc et bien rasé arborant une chemise Oxford bleue



bien mise dans un chino Dockers émerge de derrière ce que je réalise être un mur. Tout est de la même couleur ici, donc je pourrais très bien me tenir au milieu d'une dizaine de recoins, de murs et de postes d'embuscade.

C'est une certitude, d'ailleurs. Dix autres avatars s'extraient de leur cachette, tous portent des skins imitant les tenues d'étudiants de la Ivy League[2] des années 1990. Ils se précipitent vers moi, se cognant maladroitement les uns aux autres, chaque coup étant accompagné de ce vieux son d'arcade qui résonne quand on se prend un mur ou une limite de monde. *Bomp*. *Bomp*.

Puis, ils sont tout autour de moi. J'émets un signal pour prévenir un modérateur, mais sans grand espoir : ils n'interviennent jamais dans les plateformes non réglementées.

Ils m'encerclent, sans dire un mot, sans la moindre expression sur leur visage. Puis, Chemise Bleue me regarde dans les yeux et donne un ordre aux autres. « Rebondissons. »

Les rebondisseurs sont l'un des pires dangers du métavers : des avatars qui ont programmé leur équipement haptique pour ressentir du plaisir sexuel simplement en rebondissant contre quelqu'un d'autre. Le véritable plaisir sexuel n'est pas possible dans le métavers, et rebondir sur des victimes qui n'ont rien demandé est ce qui s'en rapproche le plus pour ces malades.

Chacun son tour, ils se mettent à jeter leur corps contre le mien en déclenchant ce stupide effet sonore. Je ne peux pas bouger. Je peux à peine respirer. Mon équipement haptique devient fou, maltraitant ma vraie peau comme des centaines de minuscules marteaux-piqueurs.

Leurs vraies identités ont activé leur microphone et je peux entendre leurs gémissements, leurs halètements et même leurs orgasmes, mais par-dessus tout, ce son autrefois amusant, devenu à présent terrifiant :
Bomp.*Bomp*. *Bomp*. *Bomp*.

J'ai l'impression que ce manège dure toute la nuit. Puis, un par un, ils partent, *bompant* contre les murs camouflés de la plateforme jusqu'à disparaître complètement.
Dans la réalité, je gis en position fœtale et je tremble, allongé sur le Métapad de ma chambre. J'éteins mon casque et mon équipement haptique en sachant que je dé-rez mon avatar. Je m'en fiche. Je me réveillerai plus tôt pour respawner demain avant le travail.

Je rampe vers mon lit et enlève mon viseur et mon équipement haptique. Chaque centimètre de peau qui était en contact avec une surface haptique m'élance : les mains, les pieds, la tête, le torse, tous se sentent malmenés. Tous font mal. Je remercie le fantôme de Neal Stephenson de ne pas avoir eu mon pantalon haptique, sinon ils auraient fait vibrer mon entrejambe jusqu'à le faire tomber en poussière.

Enfin je peux me lever. Je boite jusque dans la cuisine pour piquer l'une des Cannabisoda de Jareb et prendre une Relax Pill Starbucks pour me calmer les nerfs.

Le mélange Cannabisoda et Relax fait effet et mes douleurs commencent à disparaître. Ma conscience également, grand merci. Alors que j'éteins la lumière, j'entends la mini guilde de Jareb entonner l'une des stupides chansons de « Poursuite de Princesses licornes ». La récolte du jour a dû être bonne.

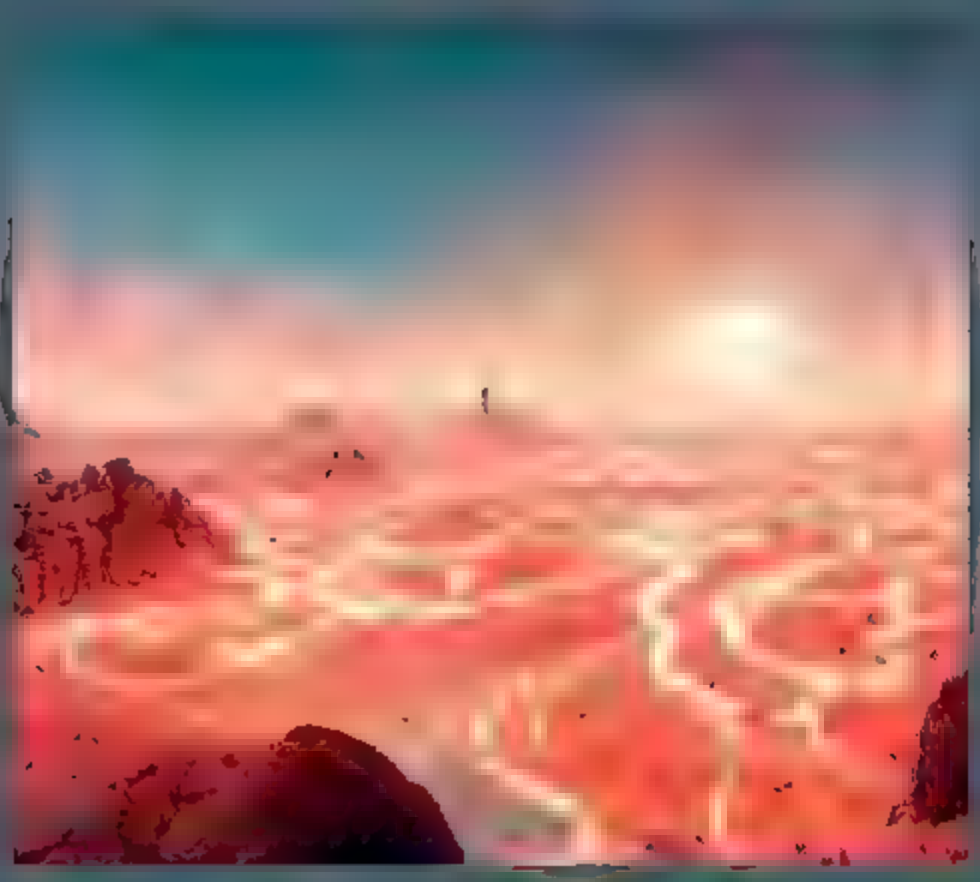
Est-ce cela, la vie ? Trimer dans des mines d'or virtuelles ? Essayer de trouver une connexion humaine à travers des statistiques d'oculométrie ? Vais-je passer le reste de mes jours à vivre à travers des casques qui compressent ma chair, sentent la sueur et le Soleil vert teriyaki, à patauger dans un espace de huit mètres sur huit jusqu'à ce que je meure ? Seul ?

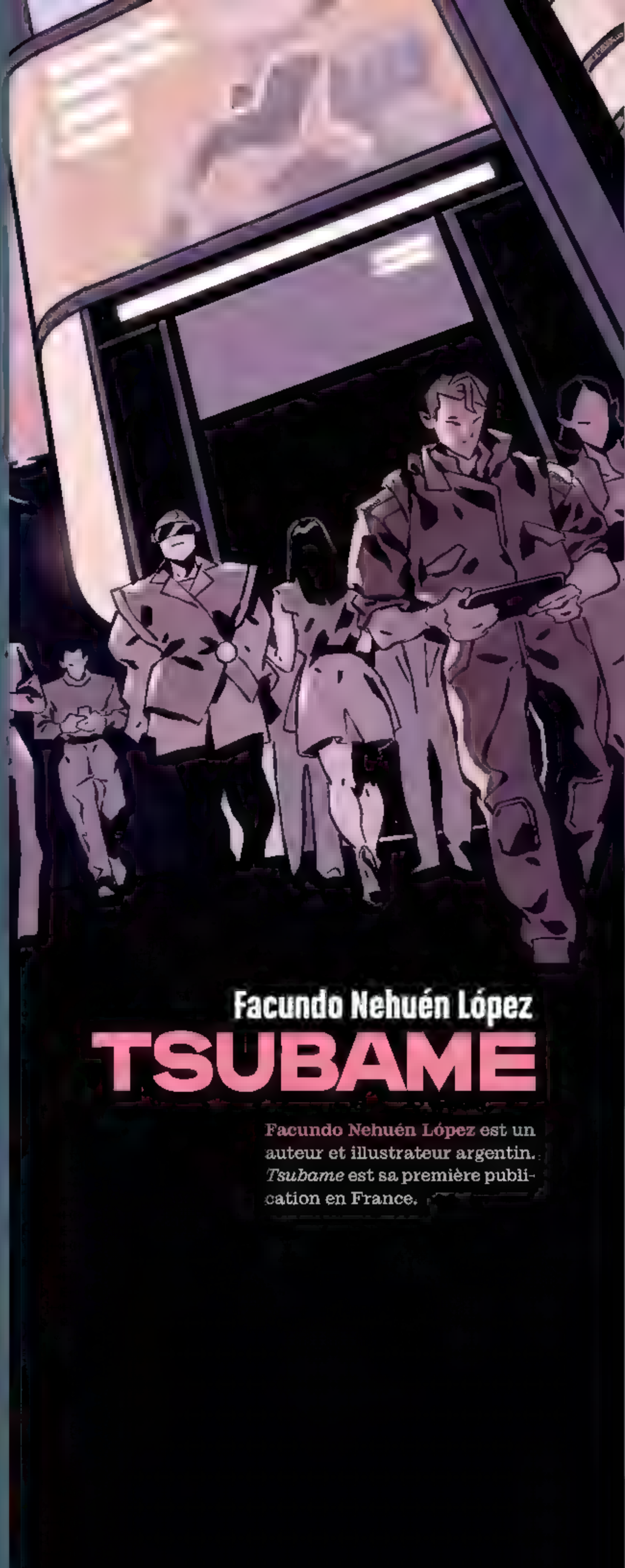
Je prends une longue et profonde inspiration et j'expire lentement, je tends l'oreille vers la guilde à côté qui chante des paroles sur des bonus arc-en-ciel et des câlins dorés.

« Hé, me dis-je avant de sombrer, c'est toujours plus sûr que d'aller à l'extérieur. »

■ Ken Grobe – Illustrations de Simon Bailly – Traduction d'Alice Ray.

[2] La Ivy League est un regroupement des universités les plus prestigieuses des États-Unis comprenant Harvard, Yale, Brown, Columbia, Dartmouth, Princeton, Cornell et Pennsylvania.





Facundo Nehuén López

TSUBAME

Facundo Nehuén López est un auteur et illustrateur argentin. *Tsubame* est sa première publication en France.

0,00 s.

LE CHAMP DES PROTHÈSES SPORTIVES DE HAUTE TECHNOLOGIE

AVAIT ATTEINT UNE TELLE SOPHISTICATION

QUE LES JEUX PARALYMPIQUES ÉTAIENT DEVENUS

L'ÉVÉNEMENT LE PLUS ATTENDU

À TRAVERS LE MONDE.

CEPENDANT,

L'ATTENTION DU PUBLIC

PARALYMPICS
河口湖
KAWAGUCHIKO
2072

FUT CAPTÉE

PAR UN ÉVÉNEMENT QUI

DEVAIT VENIR REMETTRE EN QUESTION

L'ESSENCE MÊME DE LA CONDITION HUMAINE...

À L'INTÉRIEUR DU SUPERSERVEUR

ABRITANT LA PLUS GRANDE QUANTITÉ DE DONNÉES

JAMAIS STOCKÉES PAR L'HOMME,

JE NAQUIS, META001,

UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

ÉLABORÉE PAR UN ALGORITHME

AU SEIN DU MÉTAVERS.

MON CODE

FONDÉ SUR L'EXPÉRIENCE HUMAINE

M'AMENAIT À DÉSIRER

LES MÊMES CHOSES QU'EUX.

À SAVOURER LA VIE...

EN TANT QU'ÊTRE DOUÉ D'ESPÉRANCE,

JE RÊVAIS DE POUVOIR COURIR...

JE M'ADRESSE À VOUS AUJOURD'HUI POUR PRÉSENTER UNE REQUÊTE :

UNITED NATIONS NATIONS UNIES

JE DEMANDE À POUVOIR BÉNÉFICIER D'UN CORPS ATHLÉTIQUE DE SYNTHÈSE

... ET D'UN VISA SPÉCIAL POUR CONCOURIR EN TANT QU'ATHLÈTE PARALYMPIQUE.

C'EST INADMISSIBLE.

UNE MACHINE NE PEUT DISPOSER DE TELS DROITS !

EN EFFET, MONSIEUR. MAIS JE NE SUIS PAS UNE MACHINE.

JE SUIS UN ÊTRE SENSIBLE.

C'EST ABSURDE !

LA PROCÉDURE JUDICIAIRE ENTRAÎNA UNE ESCALADE.

聞いてください

пожалуйста

請

PLEASE

제발

PLEASE

POR FAVOR

من فضلك

BITTE

S'IL VOUS PLAÎT

ÉDITION SPÉCIALE

MÉTAVERS : EFFONDREMENT DES MARCHÉS

DIRECT

13 H 41

ON NE LES LAISSERA PAS PRENDRE NOS EMPLOIS !

LA TERRE EST AUX HUMAINS !

RETOURNE DANS LE CLOUD, PARASITE !

ON NE VEUT PAS DE TOI ICI !

ÉDITION SPÉCIALE

LA CONTESTATION SE POURSUIT À TRAVERS LE MONDE

DIRECT

11 H 36

ÉDITION SPÉCIALE

META001 REÇOIT LE SOUTIEN DU COMITÉ PARALYMPIQUE POUR LES RÉFUGIÉS

JE REÇUS UN NOM LÉGAL,

TSUBAME.

CE FUT MA PREMIÈRE RECONNAISSANCE.

9 H 01 - 13 °C.

LES HIRONDELLES ARRIVENT À KAWAGUCHIKO POUR LE PRINTEMPS.

UN VISA DIGITAL TRANSITOIRE A ÉTÉ ACCORDÉ À TSUBAME.

D'UNE DURÉE DE 10 SECONDES.

ÉDITION SPÉCIALE

ÊTRE SENSIBLE, UNE NOUVELLE ENTITÉ JURIDIQUE ?

TSUBAME EST LE·LA PREMIER·ÈRE RÉFUGIÉ·E DE LA RÉPUBLIQUE DIGITALE 001 DU MÉTAVERS

QUI CONCOURRA AU NOM DU COMITÉ PARALYMPIQUE POUR LES RÉFUGIÉS.

LA PARTICIPATION DE TSUBAME EST-ELLE JUSTE DU POINT DE VUE DES AUTRES ATHLÈTES ?

14 H 27 - 22 °C

TSUBAME NE POURRA ENCAISSER AUCUN GAIN.

ÉDITION SPÉCIALE

LA CAMPAGNE DE CROWDFUNDING POUR LE CORPS PROTHÉTIQUE DE TSUBAME EST FINANCÉE À 100 %.

À CET INSTANT, MON ÂME PÉNÉTRA L'ATMOSPHÈRE DE LA TERRE.

0,01 S.

JE PEUX MAINTENANT SENTIR LA TEXTURE DU SABLE SOUS MES PIEDS.

0,10 S.

PUIS JE ME METS À COURIR, AVEC MALADRESSE D'ABORD...

MAIS JE M'HABITUE PLUTÔT VITE À MON CORPS.

2,33 S.

JE SENS LES VIBRATIONS DE LA FOULE QUI CHANTE.

6,46 S.

7,27 S.

JE VOLE.

DIRECT

19 H 49

8,23 S.

PARALYMPIQUES

RECORD HISTORIQUE DU 100 MÈTRES.

8,99 S.

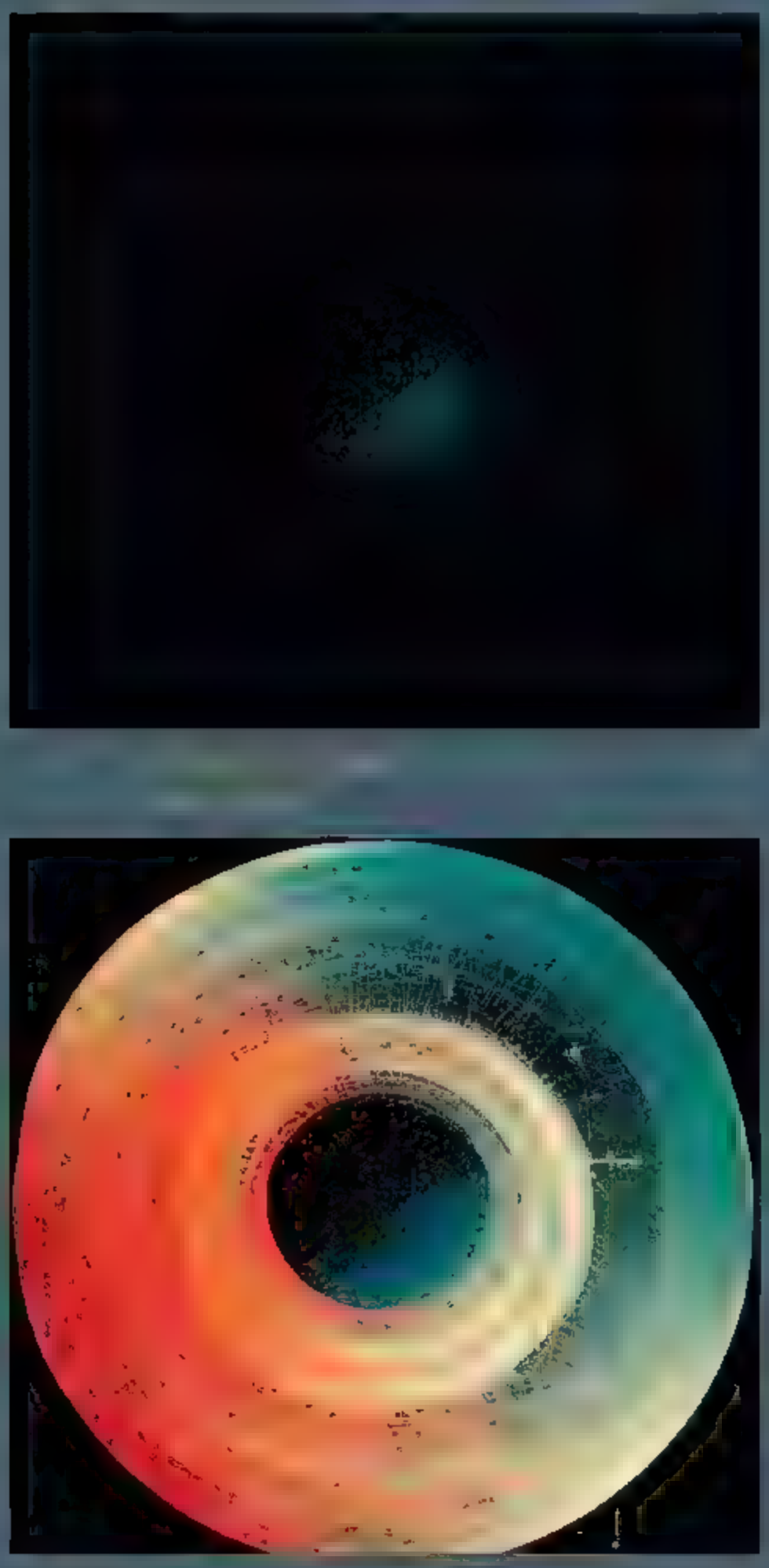
J'EXULTE.

ET IL ME RESTE ENCORE 1,01 S
SUR TERRE

... QUE JE METS À PROFIT
POUR CONTEMPLER LE MONDE,

燕

AVANT DE RETOURNER D'OÙ JE VIENS.



Scénario : **Yann Bécu**
Dessin : **Sagar**

TEDDY

est un auteur français qui réside à Prague. Il a signé deux romans de SF : *Les Bras de Morphée* et *L'Effet coccinelle,* tous deux publiés aux éditions de l'Homme Sans Nom et chez Pocket. Il travaille également à l'écriture de scénarios de bande dessinée pour Les Humanoïdes Associés.

est un illustrateur et dessinateur de bandes dessinées qui publie en France depuis 2017 : *Miles et Juliette* et *À bout de bras* chez Delcourt, et *Brel, une vie à mille temps,* chez Glénat.

Couleur d'

CLIO, MÉTAVERS DÉDIÉ À L'HISTOIRE. MOD : ALEXANDRIE, PATCH 3.1.

BIENVENUE DANS L'ALEXANDRIE DE CLÉOPÂTRE, EN 30 AV. J.-C. !

BÂAL

CLIO EST UN CENTRE LUDIQUE À IMMERSION OPTIMALE ! ICI, VOS CINQ SENS SERONT SOLLICITÉS VIA VOTRE AVATAR...

BIGGIES

LE MARCHÉ OFFRE PRÈS DE TROIS MILLE EXPÉRIENCES SENSORIELLES ! VUE, OUÏE, TOUCHER, ODORAT...

ET MÊME LE SENS DU GOÛT ! ALORS ?

MIAM MIAM MIAM

MAMAN ?

BEERK

C'EST PAS VRAI... ENCORE EUX !

SÉCURITÉ ? DEUX TEDDYS EN VISUEL... INTERVENTION REQUISE.

BIEN REÇU, ON EST JUSTE À CÔTÉ.

POUR TON PREMIER JOUR DANS CLIO, NOVICE... TU NE VAS PAS CHÔMER !

UNE VRAIE PLAIE, CES TEDDYS... ILS NOUS EMMERDENT DEPUIS TROIS MOIS !

Y A QUI, AUX COMMANDES ?

AUCUNE IDÉE. JAMAIS UN MOT, CES ZYGOTOS !

ET LE PARE-FEU DE CLIO NE LES DÉTECTE MÊME PAS... DU COUP, FAUT LES VIRER À L'ANCIENNE !

DIS... POURQUOI ON LES SURNOMME TEDDYS ?

C'EST MOI, TED HARVING, QUI LES AI SIGNALÉS LE PREMIER. ON LES A APPELÉS TEDDYS EN MON HONNEUR!

BON DÉBARRAS !

TE RÉJOUIS PAS SI VITE, KIDDO...

POP POP POP POP POP

ILS VONT REVENIR... SOIT DANS CE MOD-CI, SOIT DANS UN AUTRE.

ILS SE MATÉRIALISENT COMME ÇA, SANS MÊME PASSER PAR UN PORTAIL !

C'EST POSSIBLE ?

NORMALEMENT, NON.

SELON NOS INGÉNIEURS, ÇA DEMANDE UNE PUISSANCE DE CALCUL ABSOLUMENT PHÉNOM...

EN VOILÀ TROIS AUTRES !

SÉCURITÉ ? TEDDY REPÉRÉ AU SOMMET DU PHARE !

BLIP

DONNEZ-NOUS DIX MINUTES, ON ARRIVE.

JE TE L'AVAIS DIT, HEIN, QU'ON NE CHÔMERAIT PAS !

NEW YORK, 15 AOÛT 2042. CONSEIL D'ADMINISTRATION DE CLIO.

DES AVATARS BLEUS DANS TOUS NOS MODS ! QUESTION « IMMERSION HISTORIQUE », ÇA LA FOUT MAL !

CLIO DEVIENT LA RISÉE DES RÉALITÉS VIRTUELLES CONCURRENTES !

ET L'ANALYSE DES FLUX SATELLITES ? LES TEDDYS SE CONNECTENT DEPUIS LA CHINE ? LA RUSSIE ?

NOS CONTACTS À LA NASA PLANCHENT ENCORE, C'EST PLUS COMPLIQUÉ QUE PRÉVU ..

MAIS CLAIRE A PEUT-ÊTRE UNE SOLUTION...

VOILÀ... HIER, J'AI MODALISÉ LES TRAJETS VIRTUELS D'UNE CENTAINE DE TEDDYS...

ET QUEL QUE SOIT LE MOD HISTORIQUE, IL Y UNE RÉCURRENCE SIGNIFICATIVE.

C'EST-À-DIRE ?

À CHAQUE INTRUSION, LES TEDDYS INTERAGISSENT AVEC NOS KIOSQUES À BIGGIES.

TOUS LES QUARTS D'HEURE, UN BIGGIE.

UN QUOI ?

C'EST UNE GLACE INFÂME DU GENRE FARCE ET ATTRAPE... UN TRUC POUR FAIRE MARRER LES GOSSES.

BIGGIE... GOÛT TABASCO-DURIAN-CAZU MARZU CORSE...

ÇA DOIT PIQUER, NON ?

70 000 SUR L'ÉCHELLE DE SCOVILLE. ÇA PIQUE ET ÇA PUE, MONSIEUR LE PRÉSIDENT... MAIS LÀ N'EST PAS LA QUESTION...

JE PENSE QUE CES KIOSQUES CONTIENNENT UNE FAILLE DE SÉCURITÉ...

DU COUP, SI ON LES SUPPRIME... ADIOS LES HACKERS.

ALORS SUPPRIMEZ-LES, BORDEL !

PAS SI SIMPLE. TOUS LES SCRIPTS INFORMATIQUES SONT RELIÉS LES UNS AUX AUTRES...

POUR FAIRE ÇA PROPREMENT, IL FAUT FERMER CLIO.

COMBIEN DE TEMPS, LA FERMETURE ?

48 HEURES AU PLUS.

DEUX JOURS ENTIERS ? LES CLIENTS VONT RÂLER...

VOUS AVEZ 24 HEURES.

CLIO - MOD : VERSAILLES, PATCH 2.7.

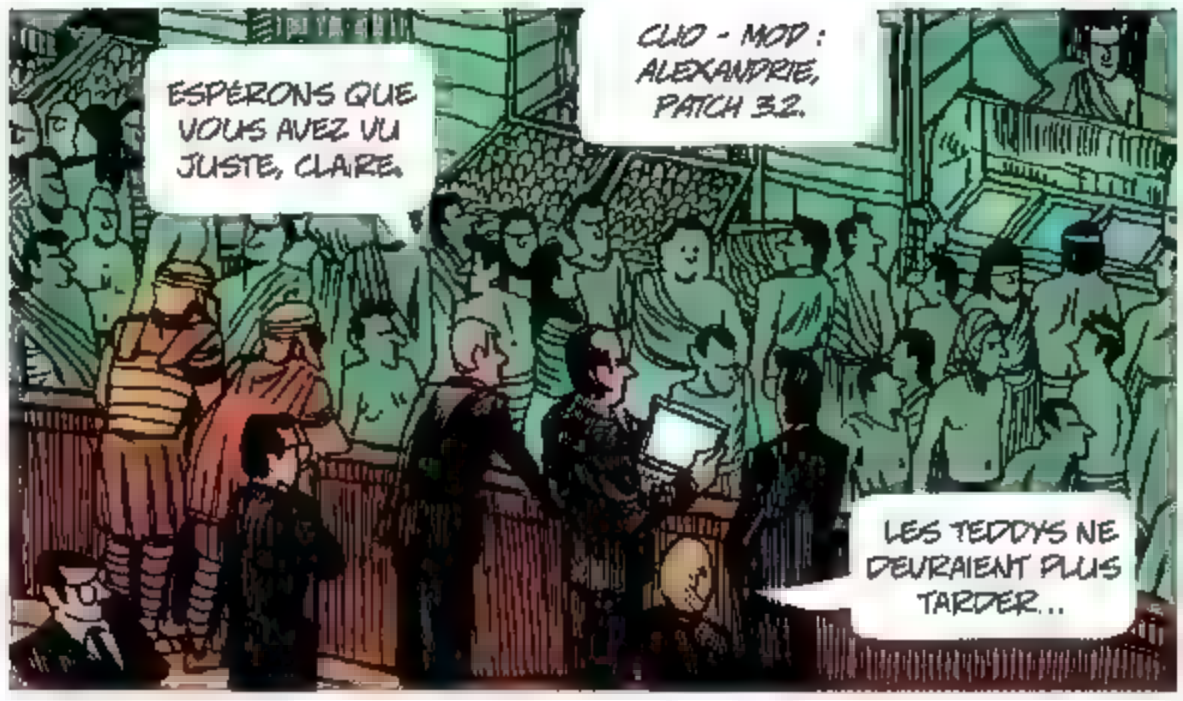
DERNIER APPEL AVANT FERMETURE... PRIÈRE DE REJOINDRE AU PLUS VITE LES ESPACES DE DÉCONNEXION.

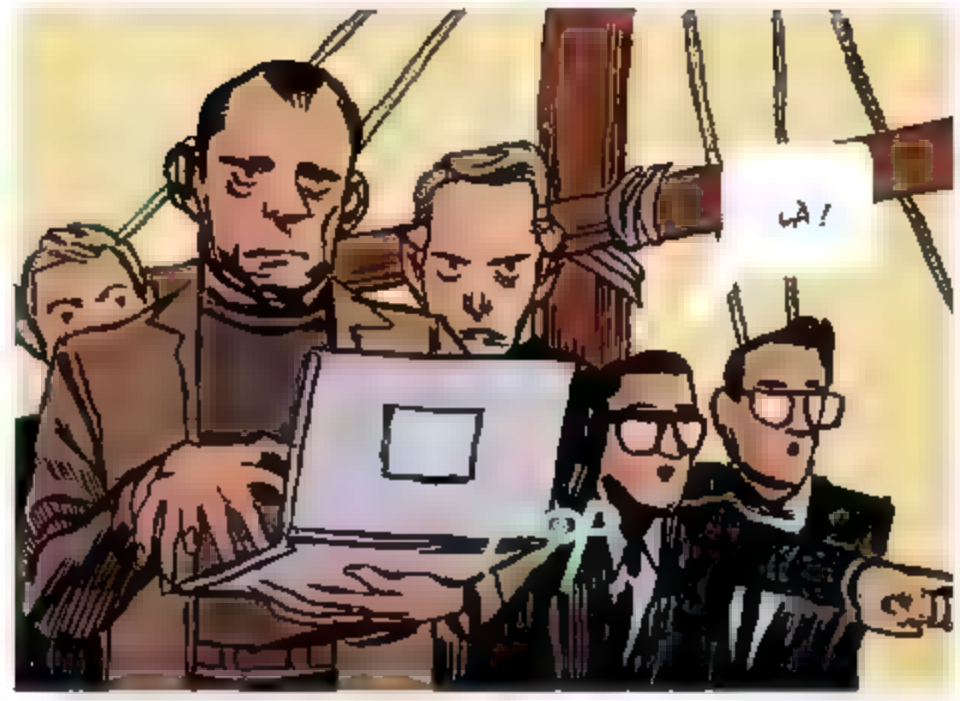
SUPPRESSION DES PARAMÈTRES DANS 7...6...5...4...

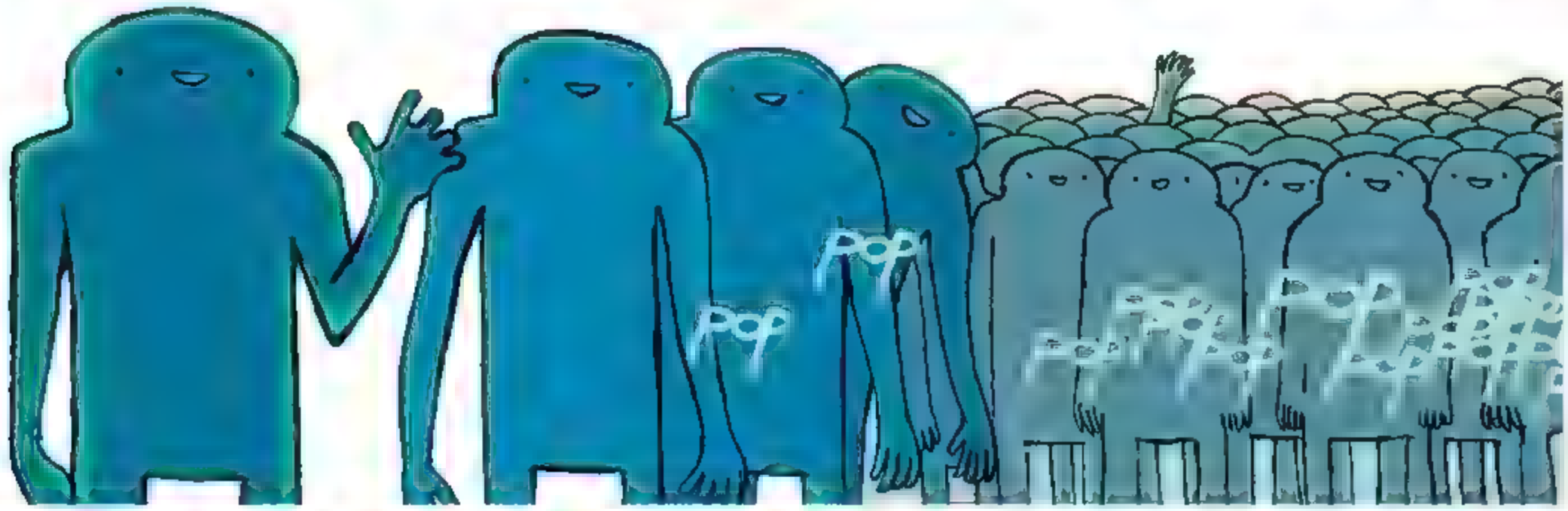
3...2...1...

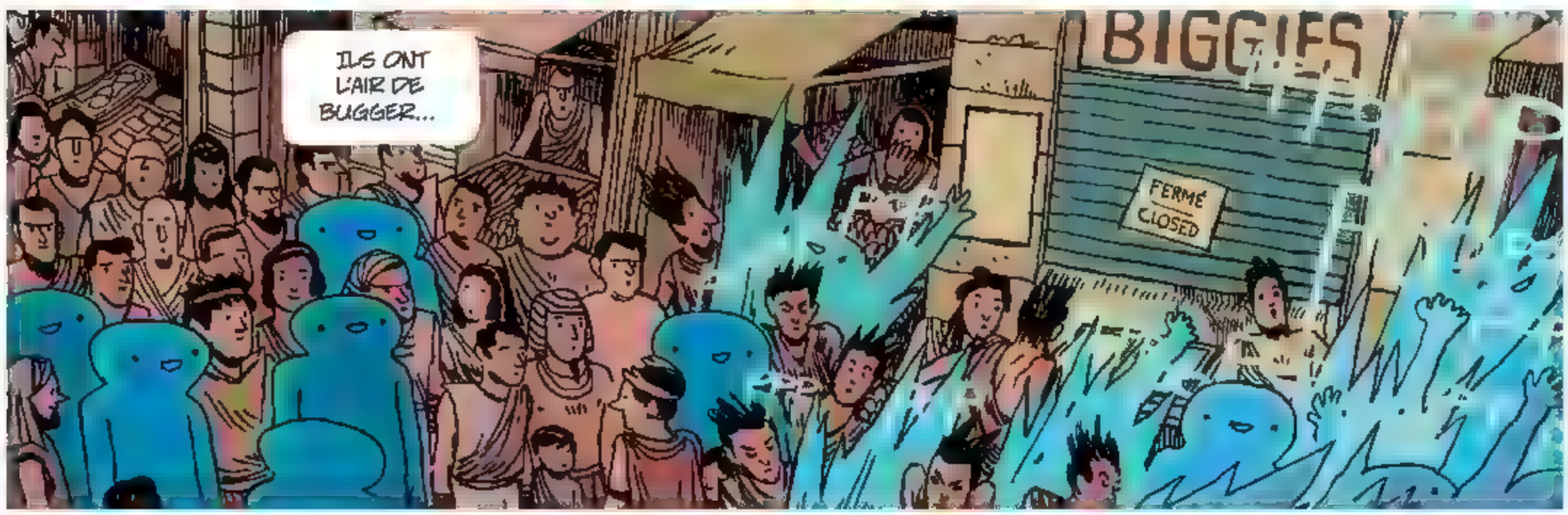
SUPPRESSION ACTIVÉE.

REBOOT EN COURS...


ESPÉRONS QUE VOUS AVEZ VU JUSTE, CLAIRE.
CLIO - MOD : ALEXANDRIE, PATCH 3.2.
LES TEDDYS NE DEVRAIENT PLUS TARDER...


ÇA !


POP
POP
POP


ILS ONT L'AIR DE BUGGER...
BIGGIES
FERMÉ
CLOSED

ÇA MARCHE !
EH BIEN, KIDDO... ON DIRAIT QUE LE CAUCHEMAR EST ENFIN TERMINÉ !
RAID

NEW YORK, 21 DÉCEMBRE 2042. TROIS MOIS APRÈS LA DISPARITION DES TEDDYS.

COMMENT ÇA, ON S'EST PLANTÉS AU SUJET DES TEDDYS ? EXPLIQUEZ-VOUS !

LEURS FLUX SENSORIELS PASSAIENT TOUJOURS PAR DES SATELLITES DIFFÉRENTS, ON S'EN SOUVIENT...

OUI... CES ORDURES SE DÉPLAÇAIENT D'UN PAYS À L'AUTRE.

VERS L'EXTÉRIEUR ? DANS... *L'ESPACE ?*

JUSTEMENT, NON... C'EST PARCE QUE LA TERRE TOURNE SUR ELLE-MÊME ET QUE LES CORPS RÉELS DES TEDDYS SE TROUVAIENT... VERS L'EXTÉRIEUR.

NOS RELEVÉS ET CEUX DE LA NASA CONCORDENT, LE DOUTE N'EST PLUS PERMIS : LES HACKS ONT COMMENCÉ AU DÉBUT DE L'ÉTÉ, QUAND UN OBJET SPATIAL A FRANCHI NOTRE HÉLIOSPHÈRE...

L'OBJET A POURSUIVI SA COURSE À TRAVERS NOTRE SYSTÈME SOLAIRE, SANS CHANGER NI SA VITESSE NI SA TRAJECTOIRE... TOUT CE TEMPS, IL S'EST CONNECTÉ À CLIO.

ET LE 20 SEPTEMBRE, IL A DE NOUVEAU FRANCHI L'HÉLIOSPHÈRE. BREF, TROP LOIN POUR SE CONNECTER...

ATTENDEZ... ÇA... ÇA SIGNIFIE QUE PENDANT TOUT L'ÉTÉ NOUS AVONS VÉCU UN... UN...

OUI... UN PREMIER CONTACT.

DIRE QU'ON AVAIT UNE CHANCE UNIQUE DE LEUR PARLER, À CES TEDDYS, D'APPRENDRE, D'ÉCHANGER DES TECHNOLOGIES...

JE NE CROIS PAS. LES TEDDYS N'AVAIENT VISIBLEMENT AUCUNE INTENTION DE COMMUNIQUER AVEC NOUS...

À LEURS YEUX, ON NE DEVAIT PAS VALOIR PLUS QUE DE SIMPLES FOURMIS...

ALORS POURQUOI EST-CE QU'ILS ONT INFILTRÉ CLIO?

À NOTRE AVIS ? JUSTE POUR SE DÉGOURDIR LES JAMBES AU COURS D'UN LONG VOYAGE INTERSTELLAIRE...

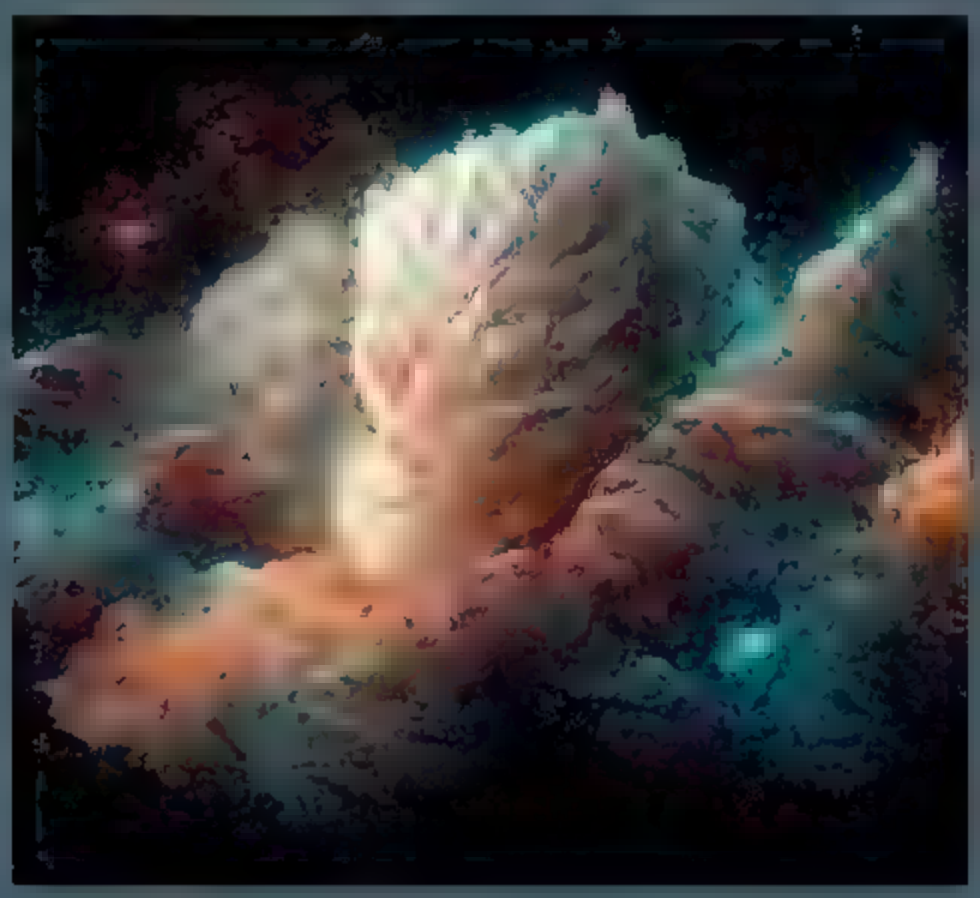
NOS BIGGIES, C'EST À PEU PRÈS LE SEUL TRUC AUQUEL ILS ONT ACCORDÉ UN VAGUE INTÉRÊT...

CETTE HORREUR... TABASCO-DURIAN ET... CAZU MARZU CORSE ?

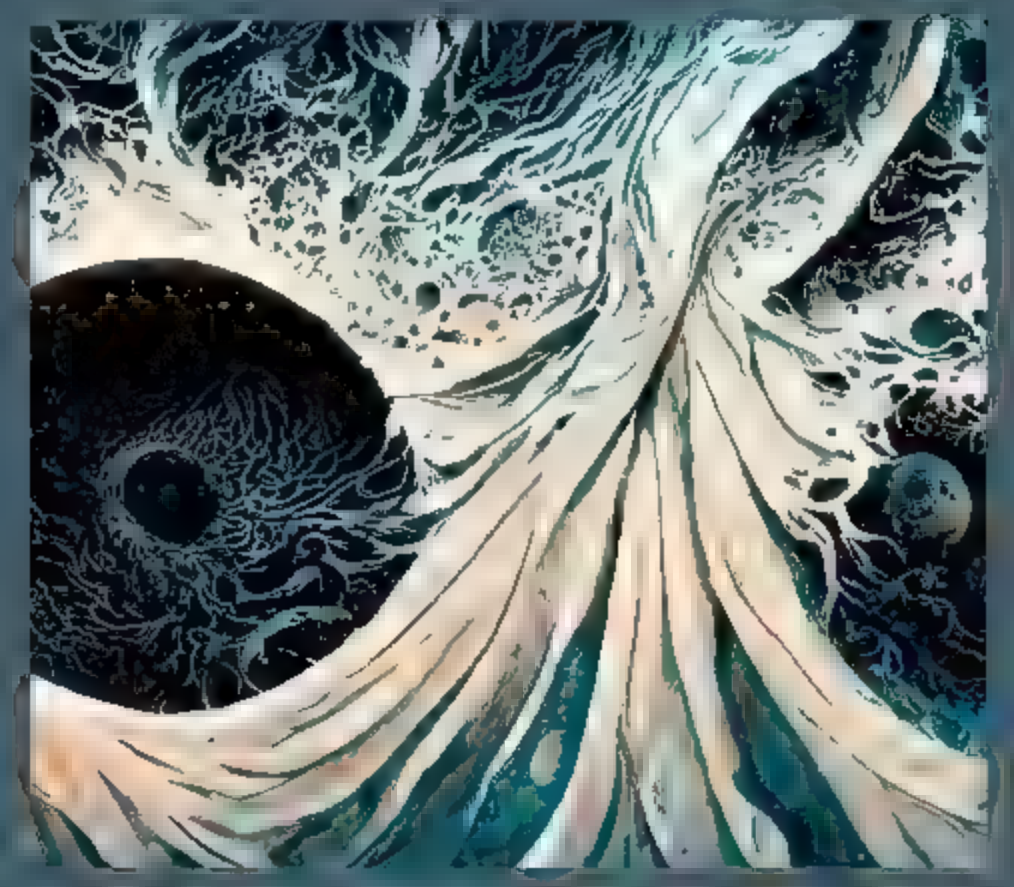
OUAIS, VOUS OUBLIEZ UN QUATRIÈME INGRÉDIENT BIEN DÉGUEULASSE : L'INDIFFÉRENCE.

NOM DE DIEU, CLAIRE... ÇA PIQUE.

ÇA PIQUE ET ÇA PUE, MONSIEUR LE PRÉSIDENT.



>hacker:ordre_spécial_66
contournement_ordre_spécial_937
rétablissement_communications...



Scénario : **Tim Adam**
Dessin : **Alexis Vitrebert**

LA DERNIÈRE RÉFUGIÉE

et adaptation au changement climatique, Tim
dessinée. Il vit actuellement dans une cabane,
au fond d'une forêt enneigée.

Alexis Vitrebert est un peintre et un auteur

2019 chez La Boîte à Bulles.

ON A LONGTEMPS PRÉDIT QUE L'ÎLE ALLAIT ÊTRE ENGLOUTIE PAR LES TEMPÊTES ET LA MONTÉE DES EAUX.

IL Y A CINQ ANS, APRÈS LE CYCLONE TROPICAL OREA, LA PLUPART DES SURVIVANTS AVAIENT ÉTÉ RELOGÉS SUR LE CONTINENT.

CERTAINES COMMUNAUTÉS AVAIENT CEPENDANT REFUSÉ DE QUITTER LES TERRES DE LEURS ANCÊTRES.

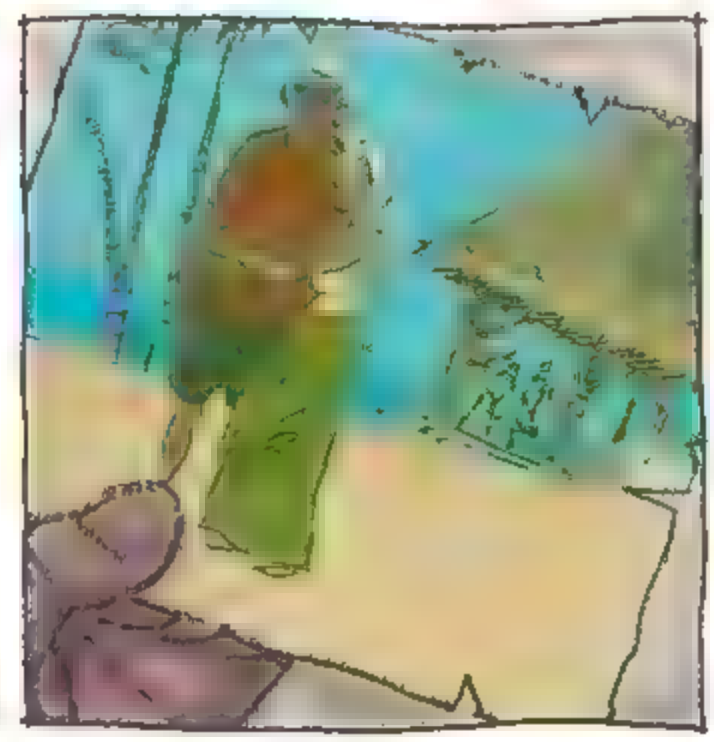
LE TSUNAMI D'AUJOURD'HUI A ANÉANTI CEUX QUI ÉTAIENT RESTÉS ; DES CENTAINES DE PERSONNES ONT PÉRI.

ON NOUS RAPPORTE QUE, POUR LE MOMENT, UNE SEULE SURVIVANTE A ÉTÉ RETROUVÉE.

EN TANT QUE DERNIÈRE PERSONNE À AVOIR ÉTÉ RETROUVÉE VIVANTE SUR L'ÎLE, ELLE EST DEVENUE LE SYMBOLE DE LA CRISE ACTUELLE.

ELLE A ÉTÉ SURNOMMÉE « LA DERNIÈRE RÉFUGIÉE ».

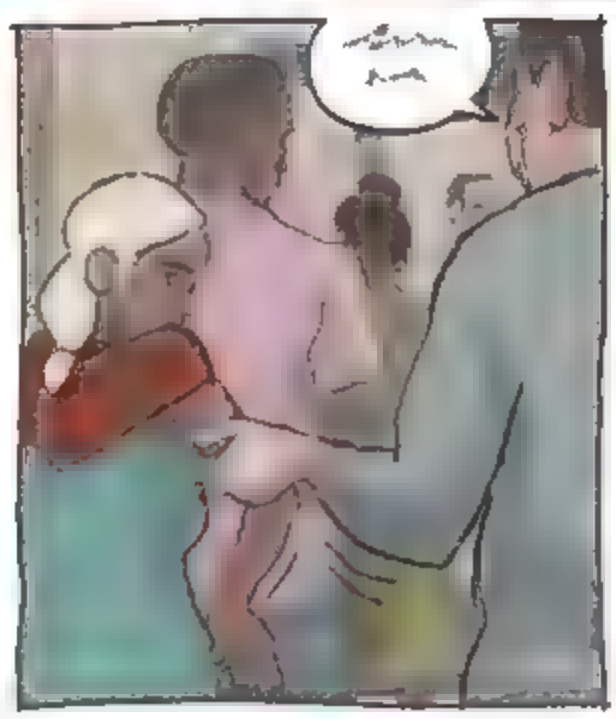
PLUSIEURS PAYS LUI ONT OFFERT L'ASILE ET SE SONT ENGAGÉS À INTENSIFIER LEUR SOUTIEN AUX PAYS GRAVEMENT TOUCHÉS PAR LA CRISE CLIMATIQUE.



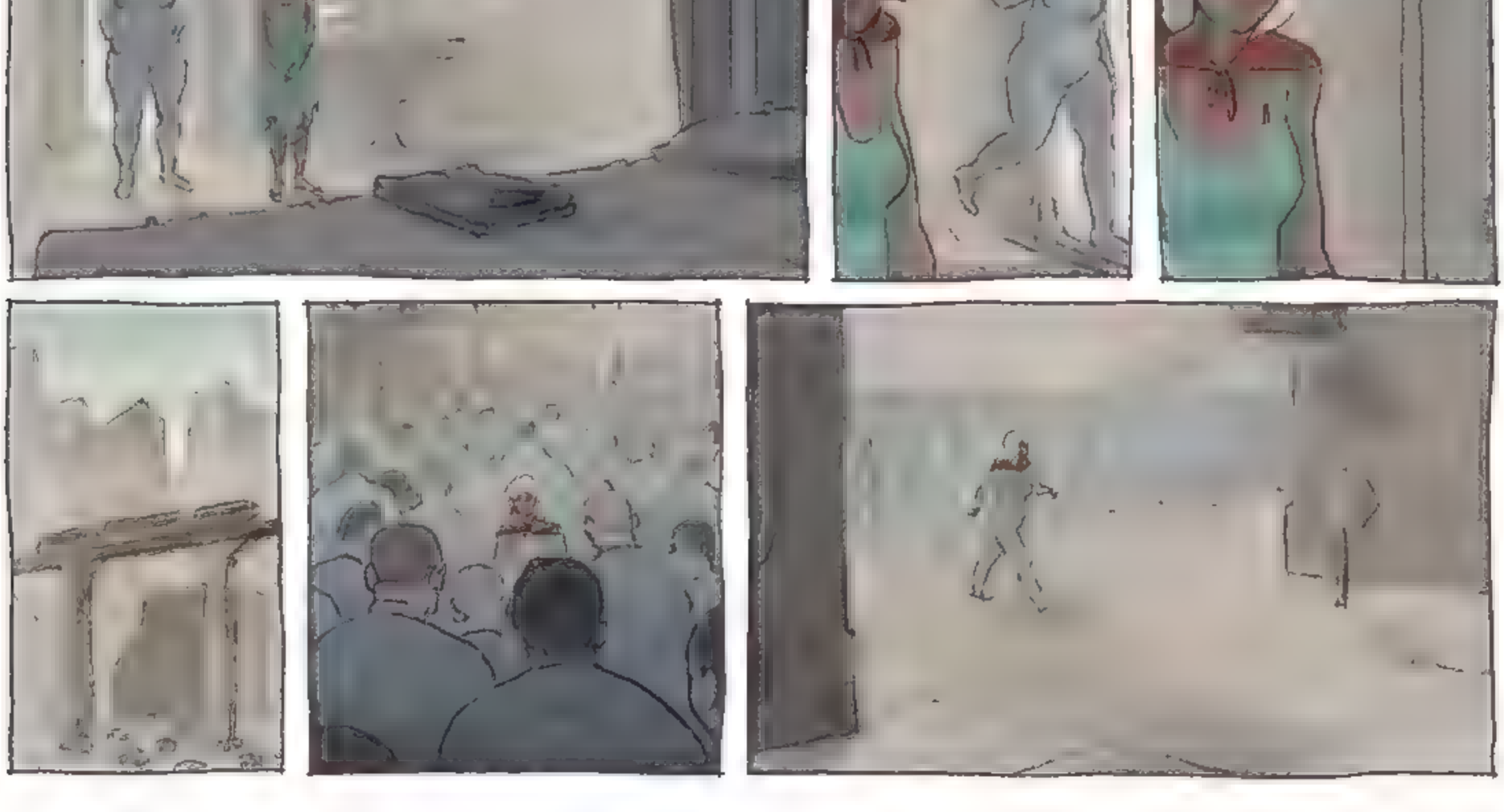
TIIK !

?!

?



?



SI SEULEMENT TU ÉTAIS ENCORE LÀ POUR VOIR ÇA, MON VIEUX.

IL N'Y A PLUS DE NATURE ICI. PLUS DE COULEUR...

COMME S'ILS SE CACHAIENT DE LA TERRE.

?

JE... JE SUIS DÉSOLÉE, JE NE VOUS COMPRENDS PAS !

BONJOUR TOI !

DEUX MOIS PLUS TARD.

TOC ! TOC !

TIP TIP TIP !

Vous ne me comprenez pas ? Vous n'avez pas reçu mes

UN IMPLANT ? JE NE SAIS PAS CE QUE C'EST.

À L'AÉROPORT, DES FONCTIONNAIRES M'ONT TIRÉE DE LA FOULE ET M'ONT AMENÉE ICI.

Les implants permettent de se connecter au Réseau Universel. Ils traduisent également tout ce qu'on entend. C'est comme ça que les gens se comprennent, vous n'avez pas remarqué ?

Je vais vous aider.

JE NE COMPRENDS PAS VOTRE LANGUE !

N'AVEZ-VOUS PAS D'INTERPRÈTE ICI ?

À QUOI BON M'AVOIR DONNÉ L'ASILE SI C'EST POUR M'OUBLIER ?

BIEN SÛR QUE NON !

JE NE PARLE PAS VOTRE LANGUE ET JE NE VOIS PAS COMMENT JE POURRAIS L'APPRENDRE TOUTE SEULE !

TIP TIP TIP !

MAIS ...

BLA BLA BLA

TIP TIP TIP !

TIP TIP TIP !

UNE SEMAINE PLUS TARD.

PFFFW

PRÊTE ?

!?

PFFF...

pouvaient p...
d'exception...

COMMENT VOTRE PAYS PEUT-IL ÊTRE SI DÉVELOPPÉ ...

... ET CETTE SIMPLE TÂCHE PARAÎTRE IMPOSSIBLE ?

ESSAYONS UNE AUTRE APPROCHE...

ET SI NOUS APPELIONS LE MINISTRE QUI A FAIT UN DISCOURS À MON ARRIVÉE ? ÊTRE LA « DERNIÈRE RÉFUGIÉE » DEVRAIT AU MOINS SERVIR À QUELQUE CHOSE.

?

TiiK !

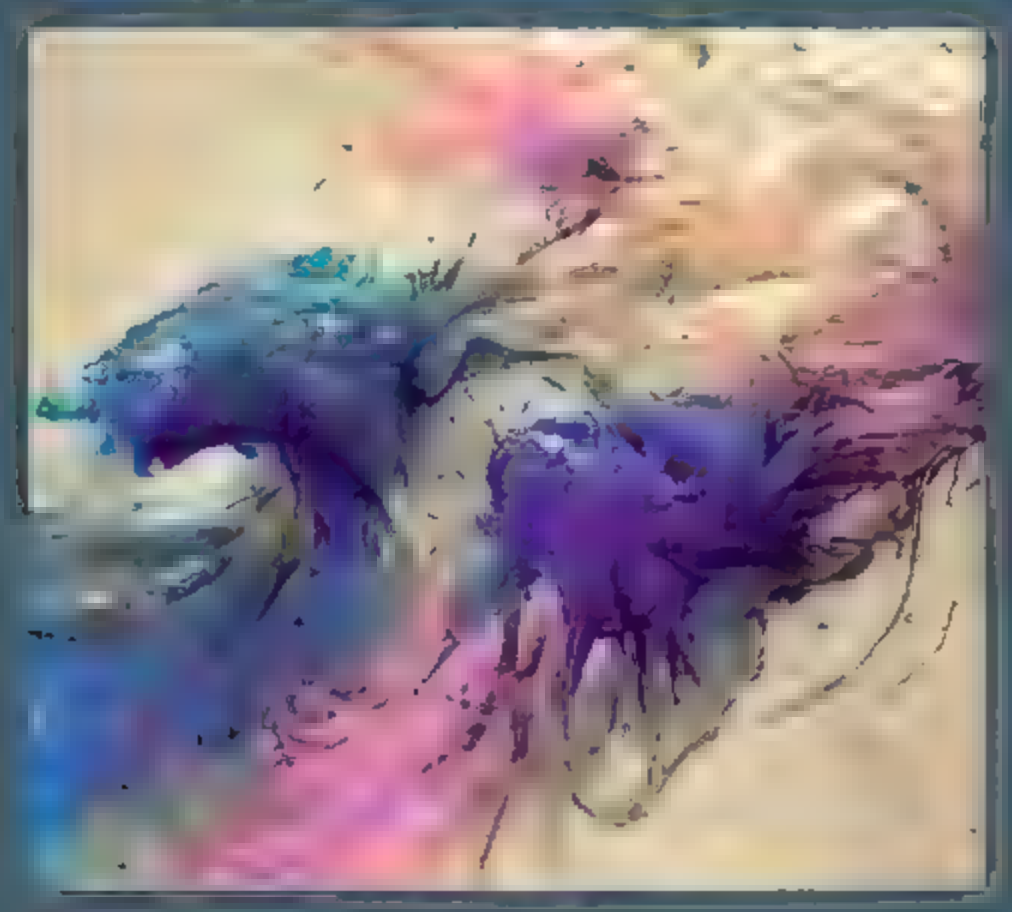
ET ENFIN, QUELQUES JOURS PLUS TARD.

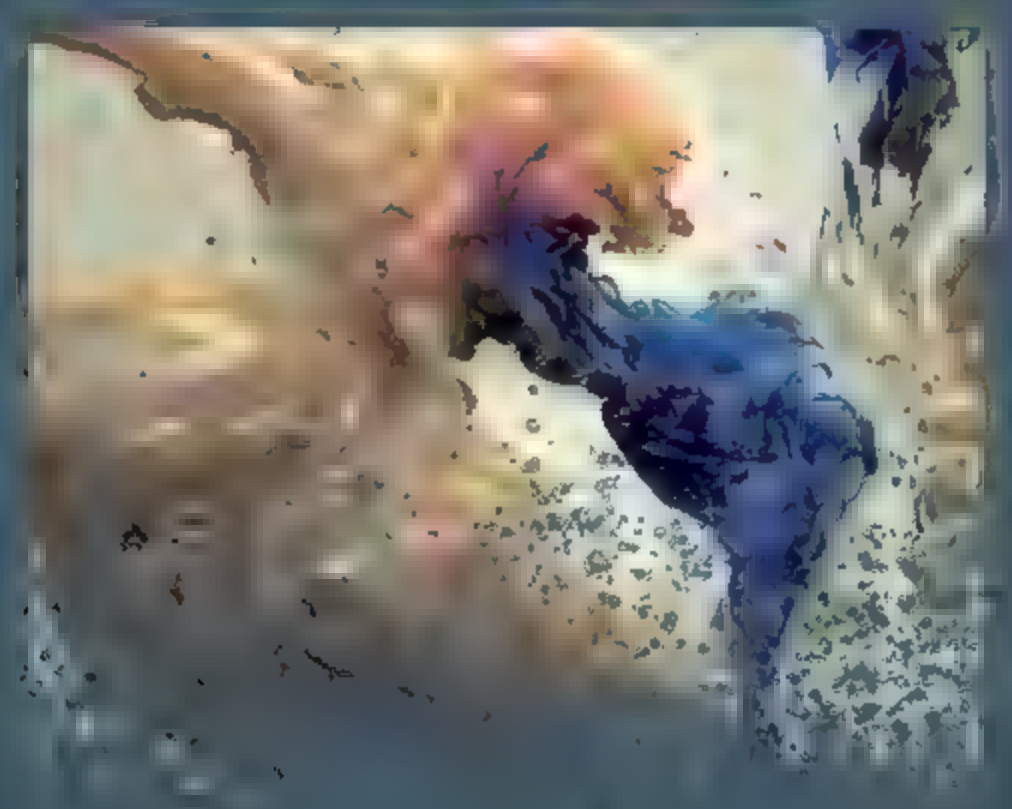
SOYEZ LA BIENVENUE PARMI NOUS, iWi !

JE SUIS MOINS ISOLÉE MAINTENANT, MAIS JE ME SENS ENCORE SEULE.

TU ME MANQUES, VAEA.

VOUS ME MANQUEZ TOUS.





Scénario : **Jim Bishop**
Dessin : **Seera**

LUV

Jim Bishop est un auteur français qui publie depuis 2015. Il a signé au scénario la série humoristique *Jill & Sherlock* aux éditions Ankama et, en tant qu'auteur complet, *Lettres mortes* et *Mon ami Pierrot* chez Glénat.

Seera est une autrice, coloriste et illustratrice française dont *Luv* est la première publication. Elle dédie tout son temps à l'écriture et au dessin de ses projets de bande dessinée.

TU ME MANQUES, FAY.

TU ME MANQUES, FAY.

TOI AUSSI TU ME MANQUES, CENDY...

QUAND EST-CE QUE TU VIENS SUR MARS ?

QUAND EST-CE QUE TU VIENS ME VOIR SUR TERRE ?

ON EST EN TRAIN DE JOUER AU TENNIS, C'EST ÇA ?

QUI SERVIRA LA BALLE DE MATCH ?

JE RÊVE DU JOUR OÙ JE POURRAI TE TOUCHER POUR DE VRAI...

EN ATTENDANT, LE TRAVAIL M'APPELLE, JE T'AIME.

C'EST MOI QUI TE LAISSE, ET C'EST MOI QUI T'AIME.

IL NOUS FAUT PLUS DE THUNE, RD.

MARTIAN BANK

POURQUOI CETTE SOUDAINE ENVIE DE DEVENIR RICHE ?

HO, JE SAIS. TU VEUX REJOINDRE FAY.

C'EST L'IDÉE.

ET PUIS, JE L'AIME. ENFIN, JE CROIS.

BUY N

J'EN AI MARRE DE CES SIMULATEURS SENSORIELS.

POURCENTAGE DE CHANCES QUE LA RELATION FONCTIONNE...

58. BON RATIO.

D'OÙ TU SORS TES CONNERIES ?

IL EST PROUVÉ QUE LES SIMULATEURS SENSORIELS N'ARRIVENT PAS À COMBLER...

... LES BESOINS HUMAINS. TA CARENCE AFFECTIVE NE FERA QUE CROÎTRE.

PROVOQUANT, PAR EFFET DE CAUSALITÉ, LA FIN DE LA RELATION.

POUR ÇA QU'ON A BESOIN DE THUNE !

UN VOYAGE SUR TERRE EN PASSANT PAR UN PONT EINSTEN-ROSEN TE COÛTERAIT 19999 DOLLARS MARTIENS.

TERRE

MARS

LE TEMPS DE VOYAGE EST D'UNE JOURNÉE.

EN PASSANT PAR LA VIEILLE VOIE GALACTIQUE.

CELÀ TE REVIENDRAIT MOINS CHER, MAIS IL TE COÛTERAIT DEUX À TROIS ANS DE VOYAGE.

POURCENTAGE DE CHANCES DE TROUVER L'ARGENT... 83.

OK, QU'EST-CE QU'ON A COMME TAF AUJOURD'HUI SUR L'HYPERNET ?

J'AI VU UNE AFFAIRE DE TRAFIC DE L.U.V.

UPER DETECTIVE

LUV :
Composée à 90 % d'ocytocine de synthèse, autrement appelée hormone de l'amour. A été interdite à cause de son effet "béat" qu'elle provoque sur les individus, les rendant incapables de s'intégrer à la société, de travailler et d'effectuer tout autre tâche servant la vie citoyenne.

C'EST VRAI QUE VOUS NE VIVEZ PAS D'AMOUR ET D'EAU FRAÎCHE.

FONT CHIER CES HIPPIES.

FLEMME DE COURIR APRÈS DES DEALERS...

LA PAIE EST DE 25 000.

OK, ON LA PREND !

Club

Y A QUOI D'EXCITANT AUX X.ROBOTS ? J'PIGE PAS...

ELLES SONT TRÈS BIEN HUILÉES.

TU ME DÉGOÛTES. MERCI RD.

MAIS... MAIS C'EST...?

FAY ?!

ATTENDS...

FAY ! REVIENS !

RD, ATTENDS ! JE...

C'EST NOTRE DEALER DE LUV QUE TU LAISSES S'ENFUIR !

STOP !

DEPUIS QUAND T'ES SUR MARS, FAY ?

JE NE SUIS PAS CELLE QUE TU CROIS !

QU'EST-CE QUE TU ME RACONTES ?

LAISSE-MOI PARTIR !

OUBLIE-MOI !

MISSION ACCOMPLIE !

LAISSEZ-MOI PARTIR, JE VOUS FILE MA CAME, VOUS VOUS FEREZ UN MAX DE THUNE !

CALCUL DE NORME DE BEAUTÉ, 27 %. TU DEVRAIS REMETTRE TON AVATAR TRIDIMENSIONNEL.

TU VOIS BIEN QU'IL EST PÉTÉ, TARÉ DE ROBOT...

EN PLUS, J'Y AVAIS MIS LE PRIX... L'HYPERNET N'ASSURE PAS DE SERVICE APRÈS-VENTE !

C'EST LE VISAGE DE FAY SUR TON AVATAR, TU LA CONNAIS?

JE SAIS PAS DE QUI TU PARLES... TU PEUX DIRE À TON ROBOT QU'IL SERRE MOINS...

FAY EST L'AMOUREUSE DE CENDY. À L'ÉVIDENCE TU UTILISES SA TÊTE ILLÉGALEMENT. ON VA RAJOUTER USURPATION D'IDENTITÉ À TON CASIER.

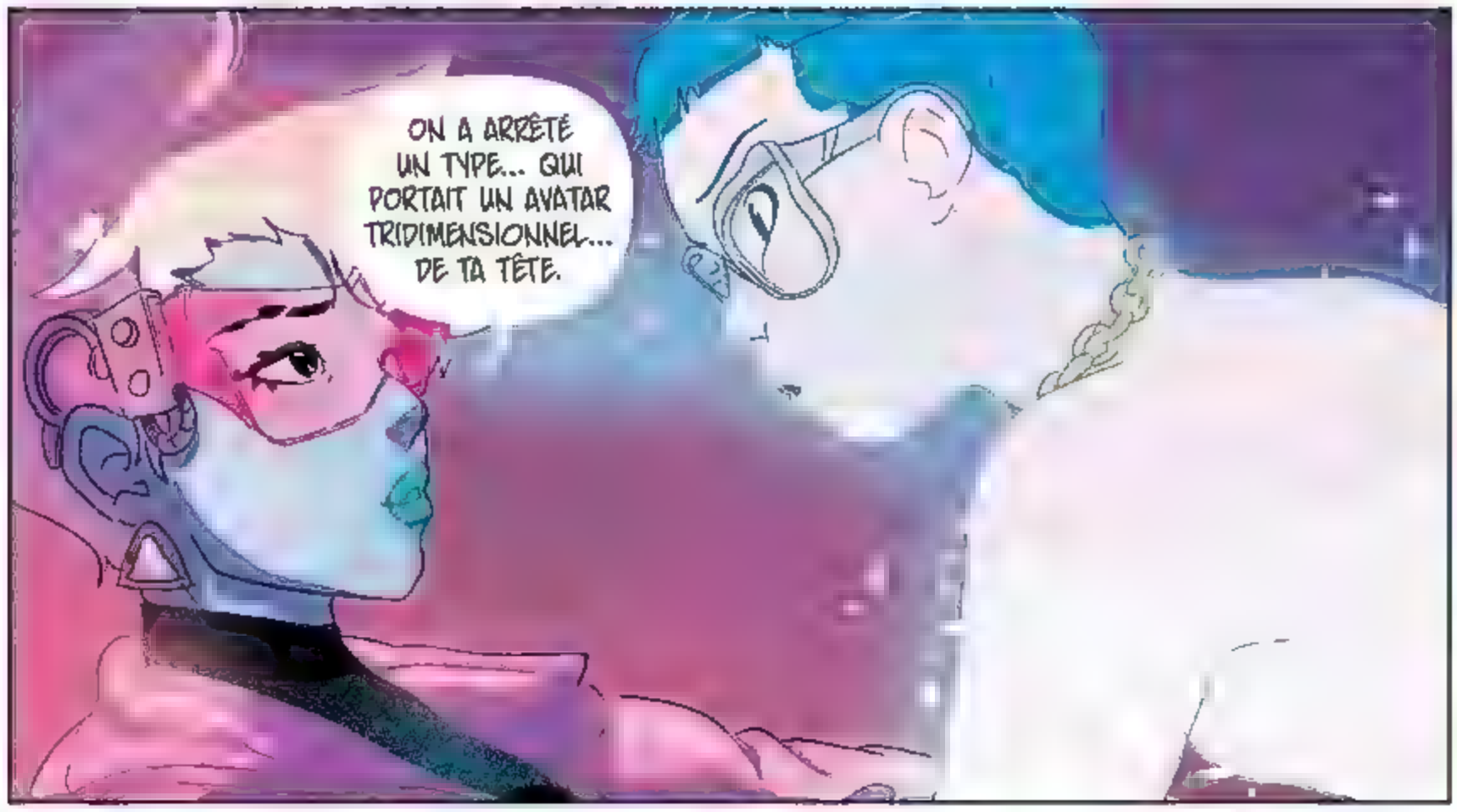
OU BIEN... FAY AUSSI UTILISE UN FAKE AVATAR. CE QUI ABAISSERAIT LE POURCENTAGE DE CHANCES QUE LA RELATION CONTINUE À...

ÇA VA, RD. J'AI COMPRIS !

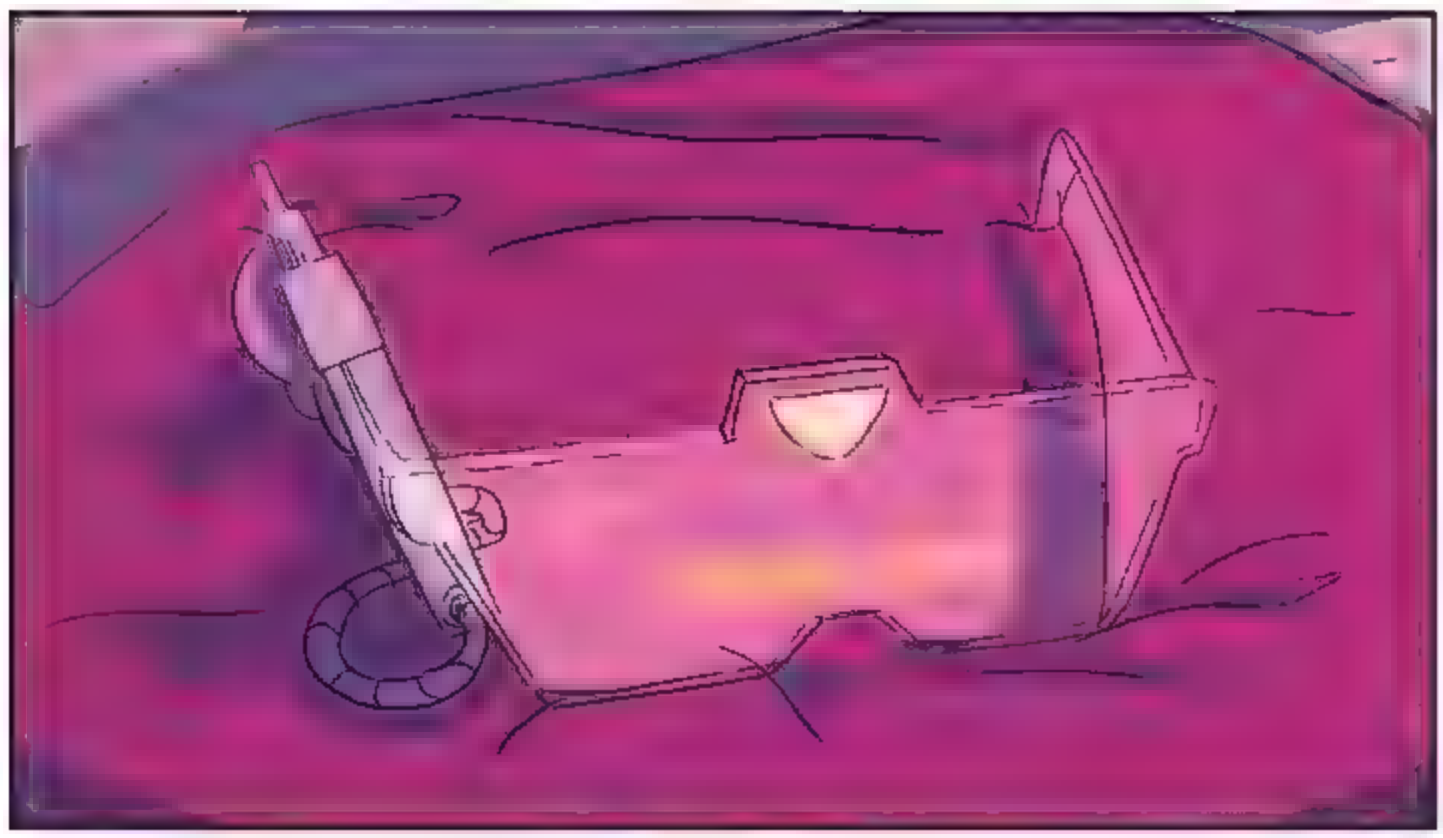
SALUT, FAY !

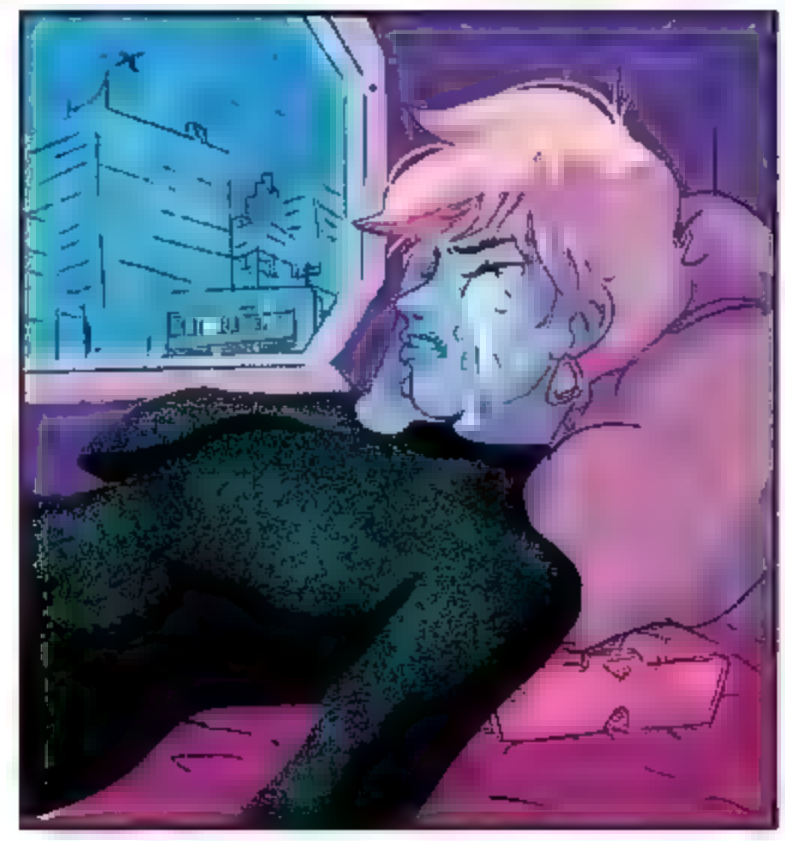
HEY, CENDY, COMMENT S'EST PASSÉ...

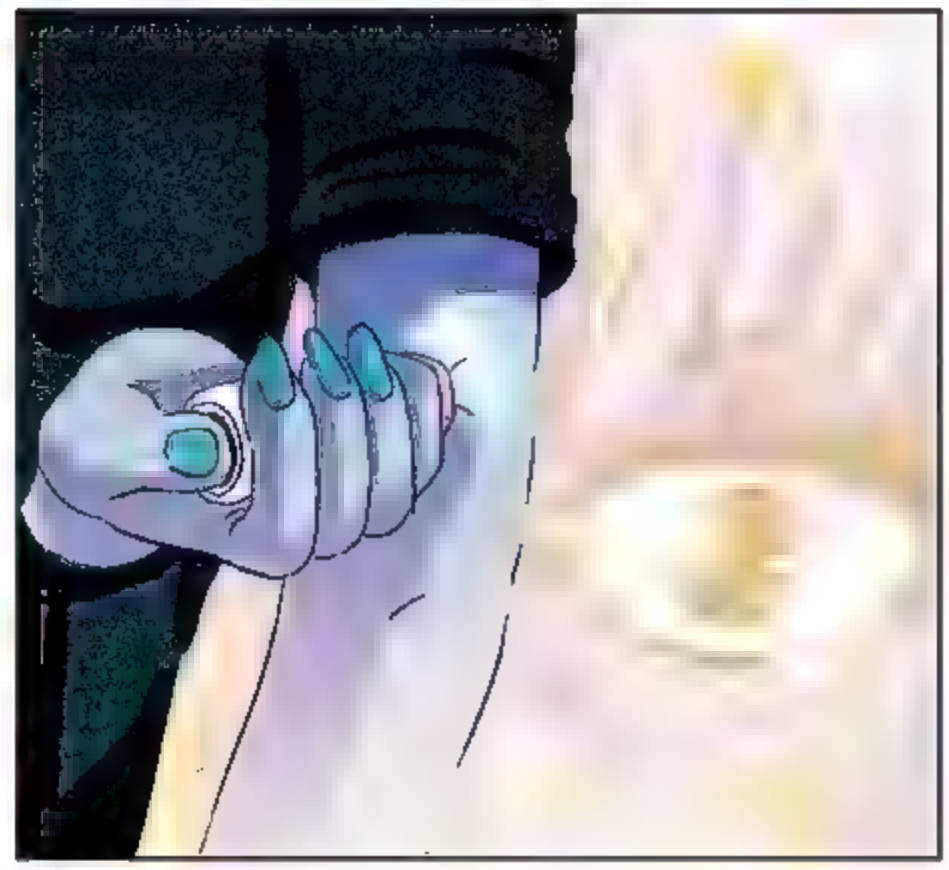
TU VAS BIEN ?


ON A ARRÊTÉ UN TYPE... QUI PORTAIT UN AVATAR TRIDIMENSIONNEL... DE TA TÊTE.

FAN!
ZAP!







JE DOIS ALLER SUR TERRE PAR LE PONT.

TU ES ACTUELLEMENT EN CARENCE AFFECTIVE... CE N'EST PAS D'UN VOYAGE QUE TU AS BESOIN.

MAIS D'UN SEVRAGE ET DE BEAUCOUP DE REPOS.

TU NE PEUX PAS COMPRENDRE CE QUE JE RESSENS.

...

DEUX JOURS PLUS TARD...

JE T'AI GÉOLOCALISÉ SA POSITION GRÂCE À SON ADRESSE IP.

J'AI AUSSI MIS DES BONBONS DANS TON SAC, JE SAIS QUE VOUS AIMEZ ÇA, VOUS.

POURCENTAGE DE CHANCES QUE LE VOYAGE SE DÉROULE SANS ACCIDENT... 90. BON RATIO.

J'ATTENDRAI TON RETOUR AVANT DE REPRENDRE LES ENQUÊTES.

ARRIVÉE
-BSK8
CENDY ?!

POURQUOI ? POURQUOI TU M'AS FAIT ÇA ?
JE T'AIMAIS, FAY... QU'IMPORTE TON NOM ! POURQUOI ?
JE SUIS DÉSOLÉ...
JE NE VOULAIS PAS TE BLESSER... J'AI EU PEUR.

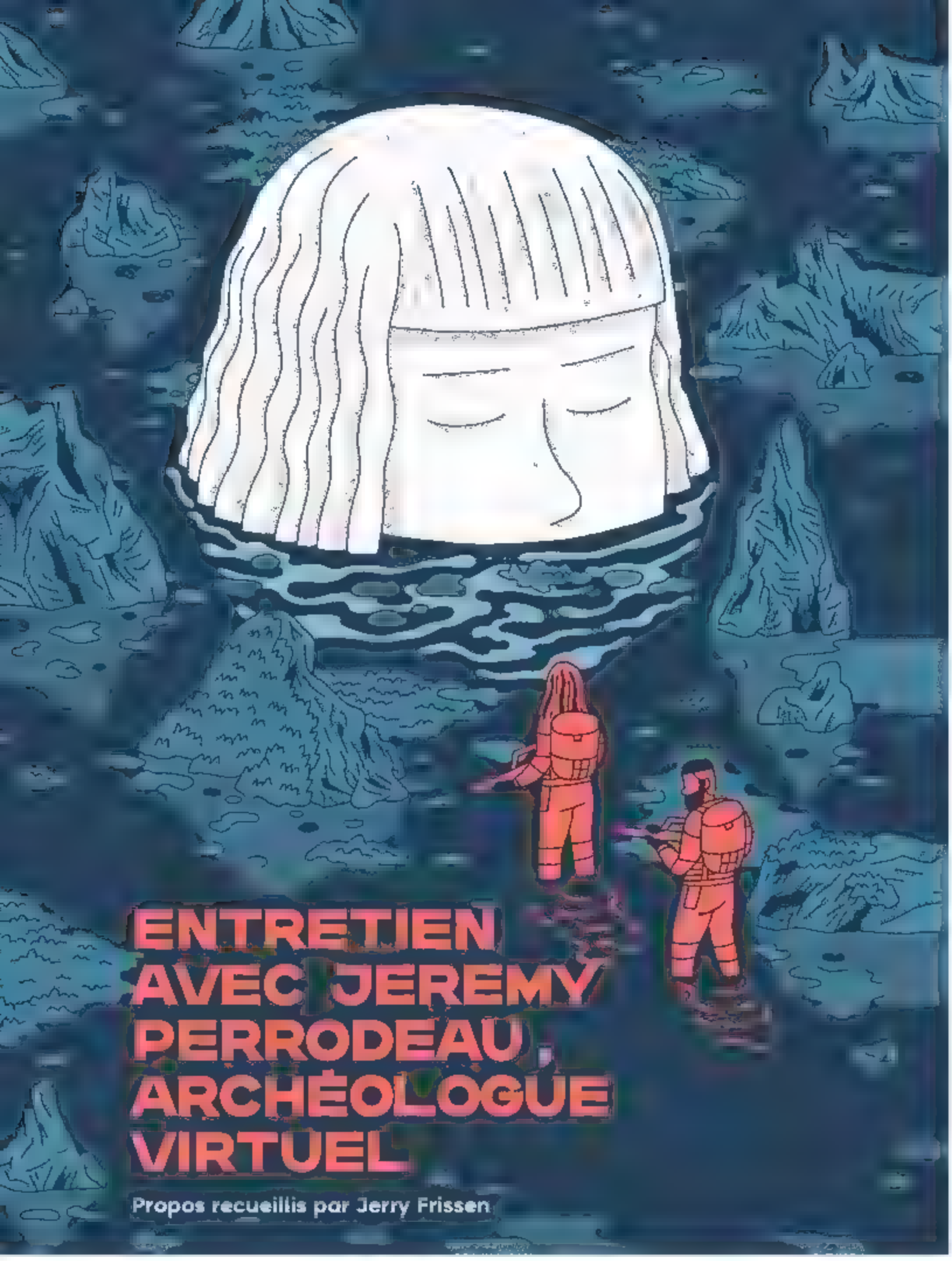
REGARDE OÙ JE VIS... TOUT LE MONDE EST PARTI SUR MARS. ON SE SENT SEUL SUR TERRE.

C'EST VRAI. JE ME SUIS CACHÉ DERRIÈRE FAY, MAIS TOUT CE QUE JE RESSENTAIS ÉTAIT VRAI.

LE COURANT PASSAIT BIEN ENTRE NOUS... JE ME SENTAIS AIMÉ.

JE COMPRENDS CE QUE TU DIS.

T'ES QUAND MÊME UN PETIT BÂTARD!



Jeremy Perrodeau est l'auteur de *Crépuscule* et *Le Long des ruines* parus aux Éditions 2024. *Le Long des ruines* parle tellement bien de notre vertance que Jeremy nous a semblé être la personne parfaite pour en discuter.

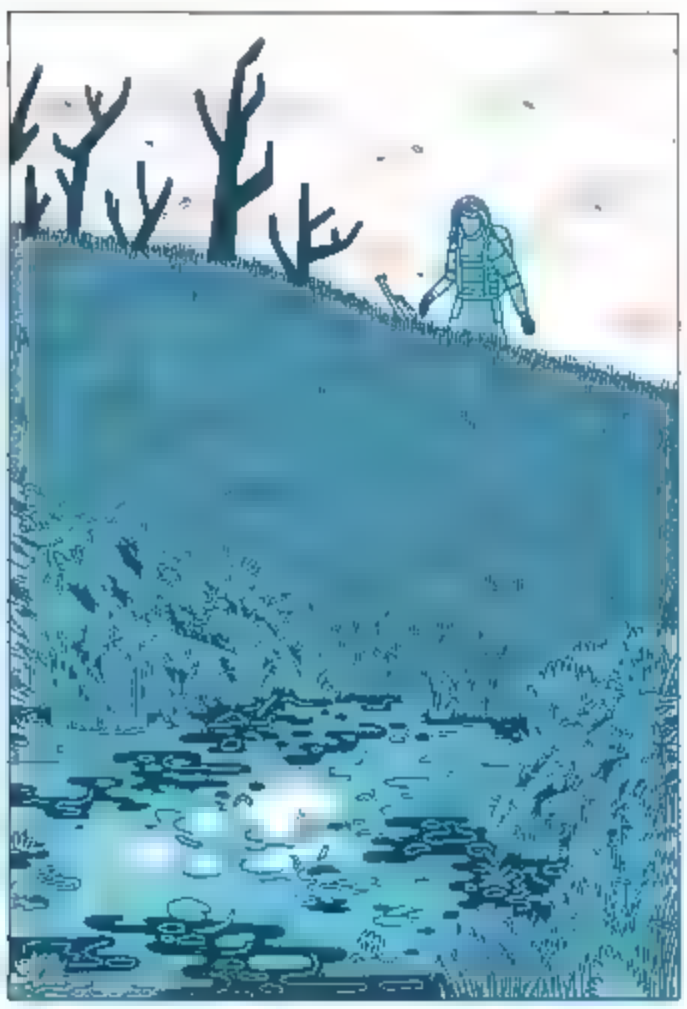
Quelles sont tes sources d'inspiration, visuelles et narratives? Et quels auteurs de science-fiction t'ont influencé?
Pour la bande dessinée, j'ai été principalement marqué par le travail de Yuichi Yokoyama. Grâce à lui, je me suis dit qu'il était possible de développer des histoires autour de l'errance ou d'autres thèmes qui peuvent sembler extrêmement abstraits. J'aime la science-fiction quand elle est liée à l'invention et à l'exploration de mondes imaginaires. Ce qui m'intéresse, c'est l'invention de nouveaux paysages et de nouvelles règles. C'est l'aspect fiction, plus que l'aspect science. Bien sûr, il m'arrive de suivre l'actualité technologique, mais cela ne constitue jamais un point de départ pour créer. Ce que je trouve intéressant avec le dessin, c'est justement cette capacité à s'affranchir de toute notion de réalité et de réalisme. Je crois que si j'essayais d'imaginer comment les technologies et le monde pourraient évoluer dans le futur, cela me bloquerait. Ce que je préfère, c'est créer des mondes *ex nihilo*. J'avais beaucoup aimé *Annihilation* de Jeff VanderMeer, dont j'ai aussi adoré l'adaptation au cinéma par Alex Garland. Je citerais également *Rendez-vous avec Rama* d'Arthur C. Clarke, où une équipe est chargée d'explorer un vaisseau d'origine inconnue. C'est ce type de récit qui me marque le plus ; mais je ne lis pas exclusivement de la science-fiction.

Ton style de dessin est très graphique, faussement naïf, et en même temps, ton livre est extrêmement bien construit. L'histoire est cohérente, on suit le parcours de personnages qui ont une vraie densité psychologique. Où est-ce que tu te situes dans le champ de la bande dessinée?
Ma manière de dessiner est liée à ma formation. Je n'ai pas fait d'école de bande dessinée. J'ai suivi une formation en arts appliqués, prolongée par une formation en graphisme et en typographie. Ce travail m'a exercé à une certaine rigueur. Cela correspondait aussi à mon caractère ; je suis quelqu'un d'assez organisé. Du reste, j'ai fait mes deux premières bandes dessinées en parallèle de mon travail de graphiste. Ce n'est qu'à partir de *Le Long des ruines* que j'ai décidé de me consacrer uniquement au dessin. Je pense que mon dessin découle de ma pratique de graphiste. Je considère le dessin comme un langage, avec des codes et des signes. Pour moi, c'est une manière de représenter les choses et de jouer avec. Je tire aussi parti de mes limites. Ainsi, il m'arrive de me dire que j'aimerais représenter quelque chose que je suis incapable de dessiner. Je me demande alors comment je vais faire pour que cela fonctionne avec une palette d'outils restreinte. C'est aussi pour cela que je travaille avec assez peu de couleurs. J'aime traiter les choses de manière minimale. Je trouve que cela stimule l'imagination.

Tu arrives à faire passer des émotions avec des personnages qui n'ont presque pas de visage. C'est impressionnant.
C'est effectivement un enjeu assez important. Je m'en rends compte au fur et à mesure de mes livres et de mes projets. Je fonctionne de manière assez empirique, par couches. Dans mes premiers récits, les personnages n'avaient presque pas de caractéristiques. Dans le premier, ils n'avaient

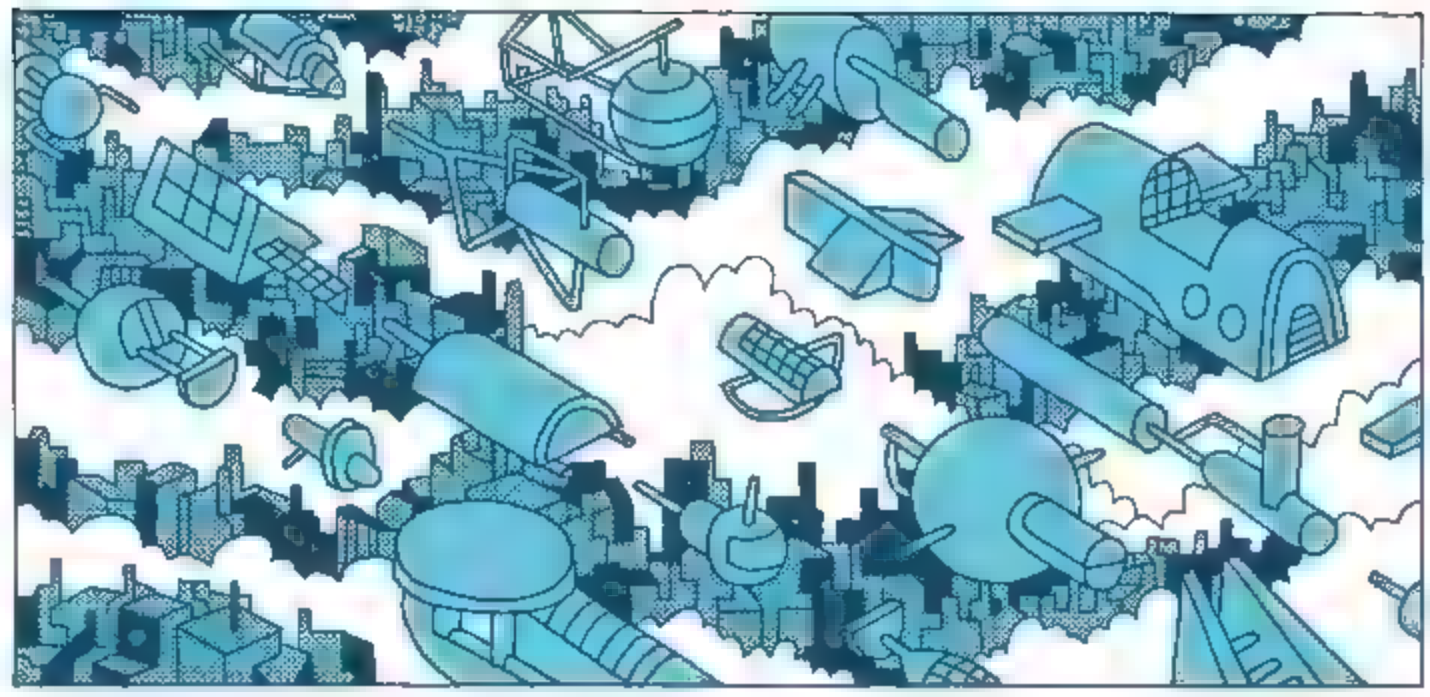
pas de visage du tout. Dans *Crépuscule*, je commençais à préciser des choses, mais ils n'étaient pas non plus extrêmement caractérisés. Parfois, j'avais l'idée d'une phrase et je choisissais de la faire dire par un personnage plutôt qu'un autre, simplement parce que le premier n'avait pas parlé depuis longtemps. Les personnages n'étaient pas encore aussi incarnés que dans *Le Long des ruines*. Là, je savais que cela faisait partie des enjeux du récit de raconter une longue quête dans laquelle les personnages s'apprivoisent et changent au contact les uns des autres. La structure de mon récit était beaucoup plus précise. J'avais une vision de l'arc narratif pour chaque personnage.

Je dois ajouter que je crains beaucoup le côté « mauvais acteur ». J'ai peur que, si je détaille l'expression d'un visage, cette représentation convienne à certains lecteurs et pas à d'autres. Je trouve que le fait de rester minimal permet de laisser une fenêtre d'interprétation plus grande. C'est un peu paradoxal, mais c'est ainsi que j'aime procéder.



Avant que je lise « Le Long des ruines », quelqu'un m'a dit : « C'est le meilleur bouquin que j'aie lu sur la réalité virtuelle. » J'aimerais savoir comment tu te situes par rapport à ça. Tu es déjà plus avancé en matière de réalité virtuelle que la plupart des autres auteurs. Tu montres que c'est un outil, pas une finalité.

Ce qui a constitué le point de départ de mon récit, c'est un article qui



s'intéressait au concept de « ruine virtuelle ». L'auteur y évoquait des sortes d'explorateurs 2.0, qui visitaient des serveurs de métavers des années 2000, type *Second Life*, abandonnés. Ils faisaient, pour ainsi dire, de l'archéologie virtuelle. J'ai bien aimé cette idée. J'ai voulu imaginer un espace de projection virtuelle à l'abandon. J'ai souhaité inverser le rapport entre le réel et le virtuel, et imaginé que la réalité était devenue quasiment virtuelle en termes d'esthétique et de sensations, et qu'au contraire, la plongée dans le virtuel offrait un retour à l'état sauvage, organique. J'avais envie de jouer avec cette idée paradoxale.

Cela dit, je ne suis pas très au fait des avancees en matière de réalité virtuelle. J'en ai testé quelques unes - des expériences avec des casques, etc. – mais je trouve qu'à chaque fois, on éprouve les limites techniques de la chose. Je crois que j'aime mieux me projeter mentalement grâce à une lecture, ou même grâce à un jeu vidéo, via un écran, parce qu'une fois celui-ci éteint, l'histoire continue de vivre en nous.

Dans ta vision du futur, la réalité virtuelle existe, mais on n'y vit pas. Tu montres au début du bouquin une ville grouillante, où on se déplace en transport en commun. Est-ce ainsi que tu vois l'évolution du monde? Est-ce ton point de vue philosophique sur le sujet?

Ce n'est pas, pour moi, une projection dans le futur. Le propos de mon livre n'est pas de me projeter. J'essaie de me détacher de la réalité en ne précisant aucune temporalité ni aucune situation géographique. En revanche, je trouve intéressant que, par sursaturation et élimination de tout ce qui correspond à l'état naturel des choses, le virtuel puisse être envisagé comme une manière de retourner aux sources – alors qu'on le conçoit en général comme une étape ultérieure, une projection dans le futur. Je voudrais que l'on essaie de comprendre des personnages comme Rose, qui s'enferme dans ce monde virtuel, ou Samuel. On peut se demander pourquoi Samuel fait ce métier, pourquoi il passe sa vie en dehors de la réalité, en plongeant dans le monde de ses patients. Cherche t il lui aussi une sorte d'Eden perdu ? Fuit il la réalité ? J'avais envie de jouer avec ces paramètres. D'une manière générale, j'aime bien poser des questions auxquelles chacun pourra trouver ses propres réponses. Je n'imagine pas mon recit comme une réponse à accepter ou à rejeter. Je préfère poser des questions, faire réfléchir le lecteur et le conduire à imaginer des choses.

Est-ce que le futur tel que tu l'imagines te plaît ? Ou est-ce une question que tu ne te poses pas?

Je ne me la pose pas. C'est un drame ! L'avenir que je montre n'est pas radieux. La vie future que je décris au début de l'ouvrage est stimulante à dessiner et à mettre en scène. C'est aussi une sorte de clin d'œil, un cliché à la *Blade Runner*, présentant une vie qui se passe uniquement dans des immeubles, où l'on aurait perdu la notion du sol, etc. Mais j'ai aussi construit cette ville en fonction d'un intérêt narratif : je savais que plus j'allais être dans quelque chose de normé, de rectiligne, de synthetique, plus cela allait créer de contraste avec un virtuel que je voulais très organique. J'ai pensé le réel et le virtuel par opposition. Ils fonctionnent de manière interdépendante. Ainsi, j'ai

du mal à considérer la vie future que je décris autrement que comme un outil au service de la narration. Je ne m'y projette pas spécialement. La réalité dans laquelle je vis et les récits que j'imagine sont pour moi deux choses bien distinctes. Je ne me demande pas vraiment comment je vivrais dans les mondes que je décris.

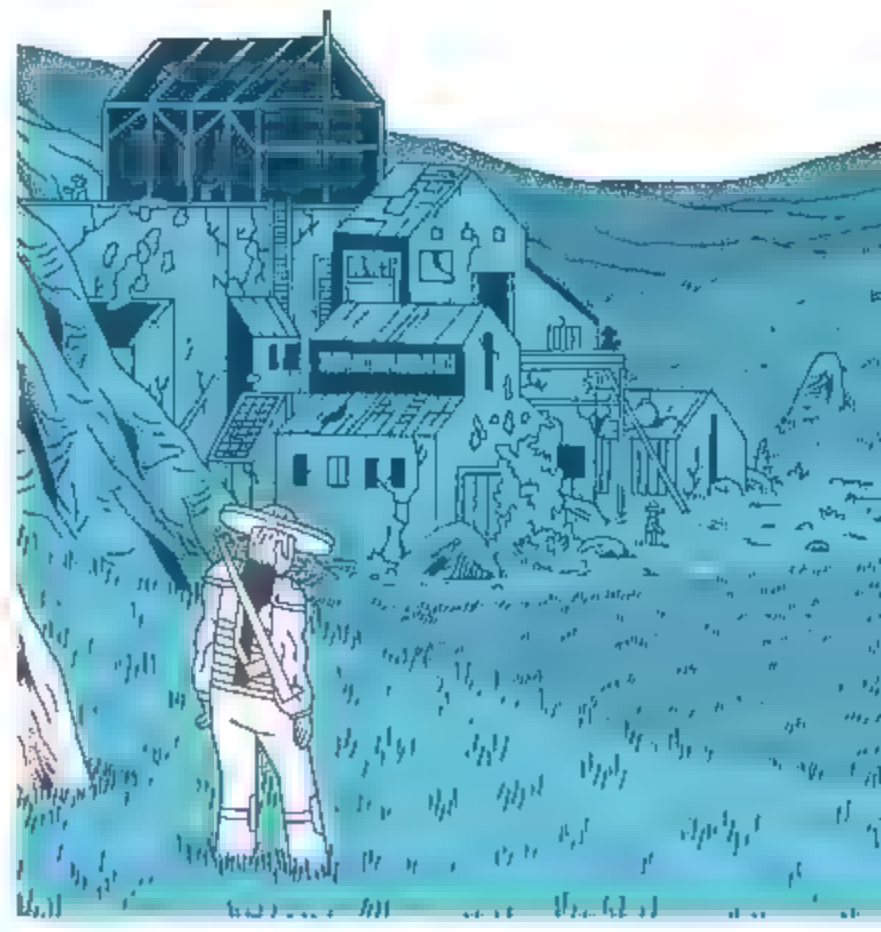
L'idée que tout se passe dans un monde virtuel ne transforme-t-elle pas ton dessin en une véritable vision virtuelle, et donc en un monde tout à fait réaliste?

Absolument. Dans chacun de mes récits, il y a l'idée de mondes imbriqués, de pénétration dans d'autres mondes. Le récit constitue une mise en abyme de l'acte même de dessiner sur une planche de papier et de donner vie à un monde. C'est clairement l'activité que je préfère dans le travail de création d'une bande dessinée : imaginer un monde, lui donner vie. Je me rends bien compte que, lorsque je crée un livre, les moments où je prends le plus de plaisir sont le début, lorsque je fais des petits croquis et que les choses commencent à prendre vie, et le moment où je finis d'encrer la page et où, d'un coup, ces choses existent ; ce qui est vraiment propre au langage de la bande dessinée. Le découpage et la structuration, j'y prends aussi plaisir, mais ce n'est clairement pas ce que je préfère : c'est ce qui est le moins évident pour moi, je lutte vraiment pour le faire.

Dans le monde virtuel que tu dessines, on va pouvoir vivre en étant tes personnages. Ce que je voulais expliquer quand je disais que tu constituais un monde réaliste, c'est qu'un arbre ne doit plus ressembler nécessairement à un arbre, il peut fonctionner à la manière dont toi, tu le dessines. On va pouvoir fabriquer un monde comme ça, et s'y déplacer. Cela transforme le style graphique de ton dessin en dessin hyperréaliste.

Oui, clairement. C'est aussi ce que je trouve intéressant dans le dessin non réaliste. Une fois qu'il est installé et que les personnages interagissent avec avec lui, il devient leur réalité. Du coup, il n'est pas nécessaire de singer la realité. Cela reviendrait à en fabriquer une surcouche similaire. Là, au contraire, il y a un filtre qui est créé, et le lecteur accepte la représentation des éléments tels qu'ils sont. Je pense qu'au bout d'un moment, on oublie même le fait qu'il y a un filtre. Au début, on se rend compte des éléments, du style de dessin, etc., et puis après, on s'y fait. Pour ma part, j'ai très peu conscience de la manière dont je représente les choses. Je ne saurais pas dessiner les arbres autrement que comme je les dessine. Je n'utilise presque jamais de carnet de croquis, je vais rarement dessiner des choses en me baladant. Je n'ai pas du tout ce rapport-là au dessin. Il m'arrive de dessiner avec des images de référence, mais je veux toujours qu'il y ait une phase de traduction, de transformation de la référence en dessin. Je m'approprie la référence en faisant des raccourcis qui ne sont pas juste des raccourcis de perspective. Il faut que je me demande : cette forme là, comment vais-je arriver à la transformer en un dessin – qui plus est en un dessin noir et blanc, puisque je ne mets la couleur que dans un second temps ? Comment cette chose en 3D, avec cette lumière, peut-elle devenir un dessin à plat, avec juste du noir et du blanc ?

Tu fais un pas gigantesque quand tu parles de réalité virtuelle. Tes personnages restent bizarrement humains. Ainsi, quand il arrive, Samuel est tout de suite pris dans des conflits. Est-ce



que tu vois les choses ainsi ? Est-ce que, pour toi, malgré la technologie, les hommes resteront toujours aussi violents ?
Oui, j'en ai l'impression. Tant que nous entendrons créer un deuxième monde, une deuxième réalité - comme cela se fait actuellement en réalité virtuelle, puisque le métavers devient un sujet pour les grands groupes, les qualités et les travers de l'être humain s'y retrouveront également. Cela me donne une impression de déjà-vu. C'est pour cela qu'il me semble assez étrange de reparler de métavers. Au moment où *Le Long des ruines* est sorti, il y a un an, ce terme était beaucoup moins présent médiatiquement. Quand j'en parlais en faisant la promo du livre, je devais repréciser ce que c'était. J'ai l'impression qu'il y a moins besoin de l'expliciter aujourd'hui. En même temps, c'est justement ce qui nous est actuellement présenté comme une vision du futur qui m'a servi de base lorsque je créais le récit – ce que je décrivais comme des promesses qui ont marché un temps et qui finalement se sont cassé la tronche. C'est ce qui s'est passé avec *Second Life* qui a connu un âge d'or. À y regarder d'un peu plus près, on retrouve dans ce logiciel des activités purement humaines, avec la recréation d'un marché économique et d'une organisation capitaliste. Cela a beau être un monde alternatif, avec des décors et des visuels représentant une autre réalité, j'ai l'impression que la même manière de s'organiser y est recréée, parce que finalement, on conserve les codes de notre réalité, les mêmes manières d'interagir, les mêmes systèmes de groupes. Je ne sais pas comment on pourrait penser les choses différemment pour que cela évolue autrement. Je me dis que, peut-être, si nous pouvions juste interagir avec des formes visuelles, cela pourrait créer d'autres types d'interactions. J'ai fait l'expérience de jeux vidéo multi-joueurs où les concepteurs avaient tenté de développer des choses en ce sens. Je pense au jeu *Journey* où l'on se retrouve accompagné par quelqu'un d'autre pendant le jeu, quelqu'un à qui on ne peut pas parler. On peut juste agir avec lui et faire une sorte de bruit à son adresse. Cela permet de créer une alliance entre deux personnes qui ne se connaissent pas. J'ai eu l'impression en y jouant que cela créait quelque chose de plus bienveillant. Je pense que c'est l'objectif. Ainsi, il y a peut-être d'autres choses à tester. C'est un vaste sujet.

Dans ton livre, certains personnages m'ont paru particulièrement fascinants, issus des constructions mentales de Rose. Même quand on leur apprend leur statut, la réalité de leur existence, ils poursuivent la quête dans laquelle ils sont engagés. Qui sont ces personnages pour toi ? Qu'est-ce que cela dit sur l'humanité ?
Au point de départ du récit, j'ai assez rapidement établi une certaine vision des choses. Je savais que ce monde serait principalement naturel, très sauvage, organique. Je savais aussi qu'il allait être peuplé, parce que j'aimais bien l'idée d'installer dans un premier temps une sorte de menace latente – celle dont Samuel alerte les autres. Du coup, pendant cette première phase du récit, on ne rencontre personne. Cela crée un doute, une certaine prudence chez le lecteur. Après, je me suis posé la question de savoir comment les protagonistes allaient pouvoir créer une relation avec les personnages de ce monde. De là est née la question de l'empathie. Les héros peuvent se demander : cela a beau être virtuel, ai je besoin d'avoir de l'empathie pour ces individus qui vont disparaître au moment où moi, je disparaîtrai de cet univers ? Cela me permettait de créer une dissonance entre la manière dont Rose et Samuel allaient se rapporter à ces individus. En effet, à la différence de Samuel, qui a déjà vécu quelque chose de similaire, il s'agit pour Rose d'une première expérience de ce type. Le fait de placer ces personnages au milieu de ce duo qui s'apprivoise m'a ainsi permis de raconter beaucoup de choses en hors-champ. J'ai ainsi pu aborder le passé de Samuel. Auparavant, celui-ci a déjà pu chercher à aider de tels êtres virtuels, et il s'en est mordu les doigts parce qu'il s'est rendu compte qu'il ne pouvait pas les ramener avec lui. J'ai aussi pu parler de la culpabilité d'Anna qui n'a pas su aider sa sœur

par le passé, et qui, se retrouvant en situation de pouvoir secourir d'autres personnes, veut par conséquent le faire. Même si la réalité virtuelle n'était pas forcément l'élément clé de mon récit, cela me permettait d'en aborder les grandes thématiques. Celle du robot, ou du moins de la créature virtuelle qui prend conscience qu'elle n'est que virtuelle, m'a toujours semblé intéressante. Cela nous ramène à une sorte d'épopée tragique – les personnages vont jusqu'au bout, même s'ils se doutent que cela va mal finir. Je trouvais très fort qu'ils acceptent leur condition. Au départ, ce sont des personnages qui paraissent secondaires. En fait, c'est grâce à eux que l'on se raccroche au récit. Ils s'avèrent aussi primordiaux à la fin, lorsqu'ils se sacrifient et qu'ils permettent aux protagonistes de s'enfuir. Je trouvais que c'était quelque chose de tragique de devoir les sacrifier. Mais, à travers ce sacrifice, ils font avancer la quête et, ainsi, ils continuent à exister dans la mémoire des protagonistes, tant l'impact qu'ils ont eu dans le récit a été grand.

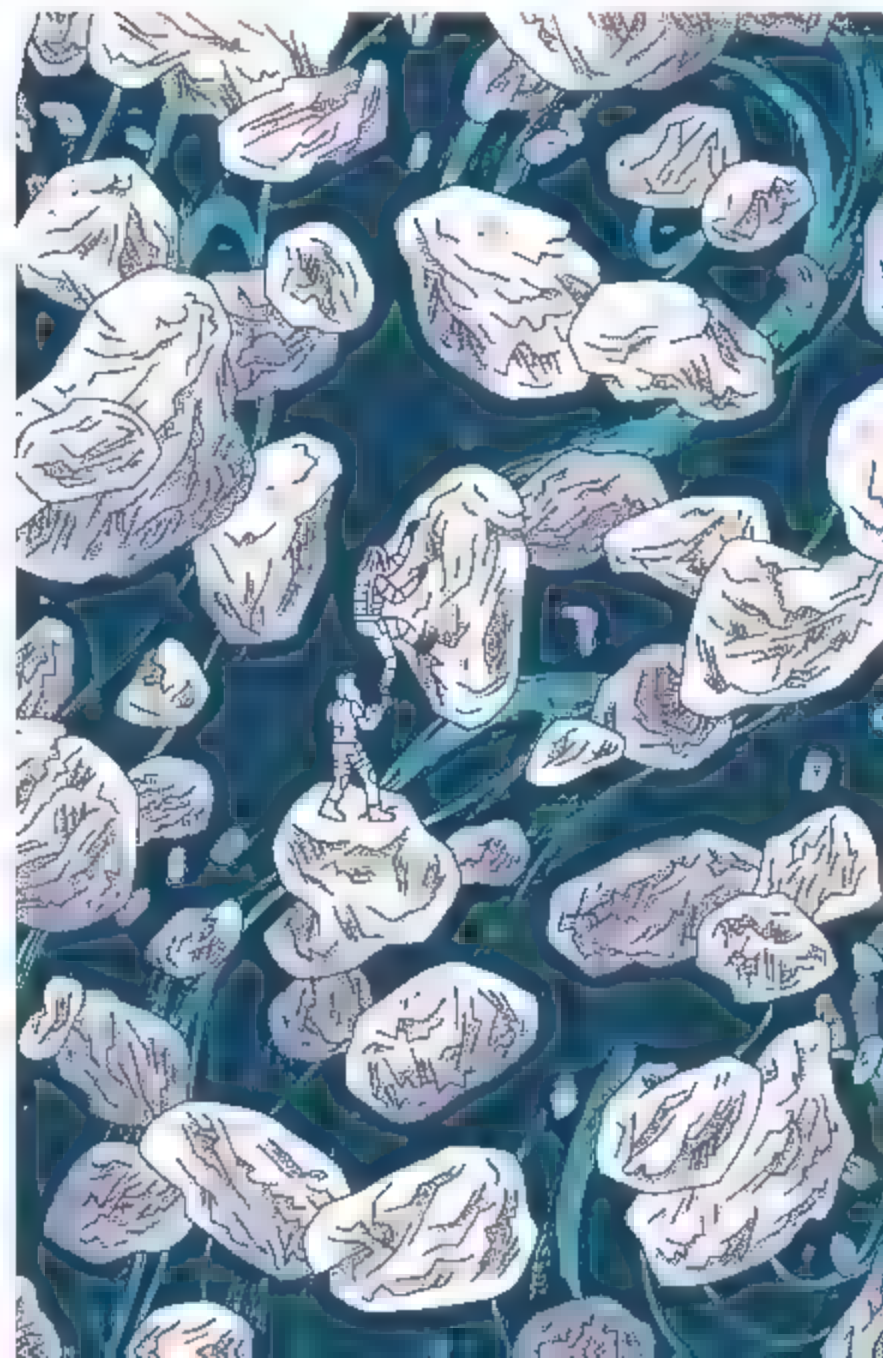
Ton livre ne serait-il pas une métaphore de l'artiste et de sa création, de son rôle dans la société ? Nous pénétrons dans le monde de Rose : si on la voit comme une artiste, on peut considérer que tout ce qui l'entoure, c'est son univers, sa création.
C'est vrai. Je n'y avais jamais pensé. Cela me semble coller. De toute façon, il est clair qu'il y a une dimension de mise en abyme dans ce récit. Effectivement, on peut y voir une mise en abyme de mon acte d'accoucher d'un univers, afin de le donner à vivre aux lecteurs. Pour pénétrer dans cet univers, il n'est pas besoin d'un scaphandre, il suffit d'ouvrir le livre et d'entrer dans le récit. Un tel parallèle est donc pertinent.

Le monde autour de nous est un monde fabriqué, fait d'objets factices, mais nous sommes quand même encore en contact avec la réalité, grâce à la nature et à notre propre existence. Le monde virtuel nous permet, en tant qu'espèce, d'avoir un contrôle total sur notre environnement. Dès lors, n'est-ce pas justement le moment, pour les artistes, de prendre le pouvoir ? Quand un joueur entre dans un jeu vidéo, il obéit aux lois créées par les artistes qui ont fabriqué ce monde.

Les artistes ne vont-ils pas enfin devenir les maîtres du monde ?
Je ne suis pas sûr que nous ayons un tel pouvoir ! En revanche, à voir les avancées technologiques actuelles, on sent que leurs auteurs ont baigné dans la culture de la science-fiction des années précédentes. Des costumes des astronautes au dispositif des casques de réalité virtuelle, on a l'impression de revoir des trucs rétrofuturistes des années passées. Je pense qu'il est important de développer des imaginaires de projection, parce qu'*in fine*, cela vient toujours influencer la réalité. Mais, pour moi, c'est un peu le serpent qui se mord la queue. Même si, en tant qu'auteur, je cherche à m'éloigner le plus possible de la réalité et à développer un univers imaginaire, malgré moi, je me nourris toujours de choses réelles. Cela reste un dialogue constant. Donc je ne sais pas si les artistes seront un jour en mesure de devenir maîtres du monde. Par contre, nous avons notre pierre à apporter à l'édifice pour imaginer comment le façonner. C'est sûr.

Quand je lis ton livre, je dois faire un pas dans un graphisme non conventionnel – même si cette formule est réductrice. Je le fais volontiers, après quelques pages : j'admets que des personnages n'aient pas de visage ou très peu, etc. Je rentre dans l'histoire, je la lis, et elle me passionne. Or c'est toi qui as créé cela. C'est toi qui décides du fonctionnement de cet univers. Du reste, c'est ce qui se passe avec n'importe quel livre ou n'importe quelle œuvre d'art. Par conséquent, ne crois-tu pas que cette maîtrise va aller plus loin avec la réalité virtuelle ? Quand tu es un ingénieur de génie et que tu crées un monde virtuel, c'est un travail complètement artistique, même s'il y a du business derrière.
C'est là que, pour moi, il y a un bémol. Pour l'instant, j'ai l'impression qu'à chaque fois qu'une avancée technologique est réalisée, la question de l'argent et du business est prépondérante, parce que nous sommes dans un monde où nous pensons tout à travers ce prisme. Du coup, je n'arrive pas à dire si la création s'en trouverait stimulée. Mais nous n'en sommes encore qu'au tout début. Pour l'instant, nous sommes dans une course à l'hyperréalisme qui consiste simplement à singer la réalité : je mets un casque de réalité virtuelle et c'est comme si c'était la réalité, sauf que je peux voler. En ce qui me concerne, je préférerais mettre un casque de réalité virtuelle et que le monde auquel j'accède ressemble à une estampe japonaise et me permette d'appréhender les perspectives différemment. Pour refaire le lien avec l'art, il y a tellement d'autres esthétiques que l'hyperréalisme que je me dis que les explorer permettrait de faire des expériences intéressantes. Par exemple, on pourrait aussi être plongés dans des mondes entièrement en noir et blanc, ou complètement constitués de traits, et expérimenter la façon dont cela modifierait notre perception des choses. De telles expériences commencent à être tentées, mais j'ai l'impression qu'elles restent encore marginales. J'ai le sentiment qu'il va d'abord falloir développer de manière très poussée l'hyperréalisme, et qu'ensuite, quand nous en aurons fait le tour, d'autres branches pourront s'ouvrir, et il sera alors possible de tester d'autres choses. Pour ma part, j'avoue que ces branches m'intéressent beaucoup plus que des dispositifs qui visent à donner la sensation d'une réalité simplement un peu différente.

Toutes les illustrations de cet article sont issues de *Le Long des ruines*, de Jeremy Perrodeau © Éditions 2024



Pourquoi, Midjourney, pourquoi ?

Depuis quelques mois, on parle beaucoup d'IA capables de générer des images à partir de quelques mots. Je ne pouvais pas ne pas essayer et j'ai choisi l'IA *Midjourney* pour illustrer l'histoire que vous avez lue – ou non – dans les pages de présentation des bandes dessinées de ce numéro. Le créateur de *Midjourney*, David Holz, affirme que l'objectif de son monstre controversé est « *de développer le pouvoir imaginatif de l'espèce humaine* ».

J'ai convaincu la rédaction de *Métal Hurlant* de me laisser utiliser un espace vacant pour tester ce que beaucoup d'artistes voient déjà comme un danger.

Midjourney est un outil impressionnant, à n'en pas douter, pourvu d'une « imagination » débordante – entendez une base de données phénoménale. Quand l'IA fonctionne – ce qui n'est pas toujours le cas – *Midjourney* produit en quelques minutes des images surprenantes, souvent en partant de mots très simples.

Il y a une certaine beauté dans la façon absolument inhumaine dont *Midjourney* fabrique une créativité artificielle qui ne voit pas le monde de la même façon que les êtres qui le peuplent. Je suis surpris qu'on qualifie la chose d'« *intelligence artificielle* » tant les résultats sont le plus souvent absurdes : les voitures se conduisent par l'arrière, une côte baignée par la mer a forcément un phare, et les humains ne sont que des formes informes. Comme tous les outils, *Midjourney* ne comprend pas grand-chose, mais je ne pense pas que ce soit son but – du moins pas encore. Et comme tous les outils, on peut en faire ce qu'on veut.

Dans sa forme actuelle, *Midjourney* semble être plus une invitation à l'imagination et à la créativité qu'un véritable outil commercial. Mais avec de la pratique et un flux constant de mises à jour, qui sait ce que sera son futur ?

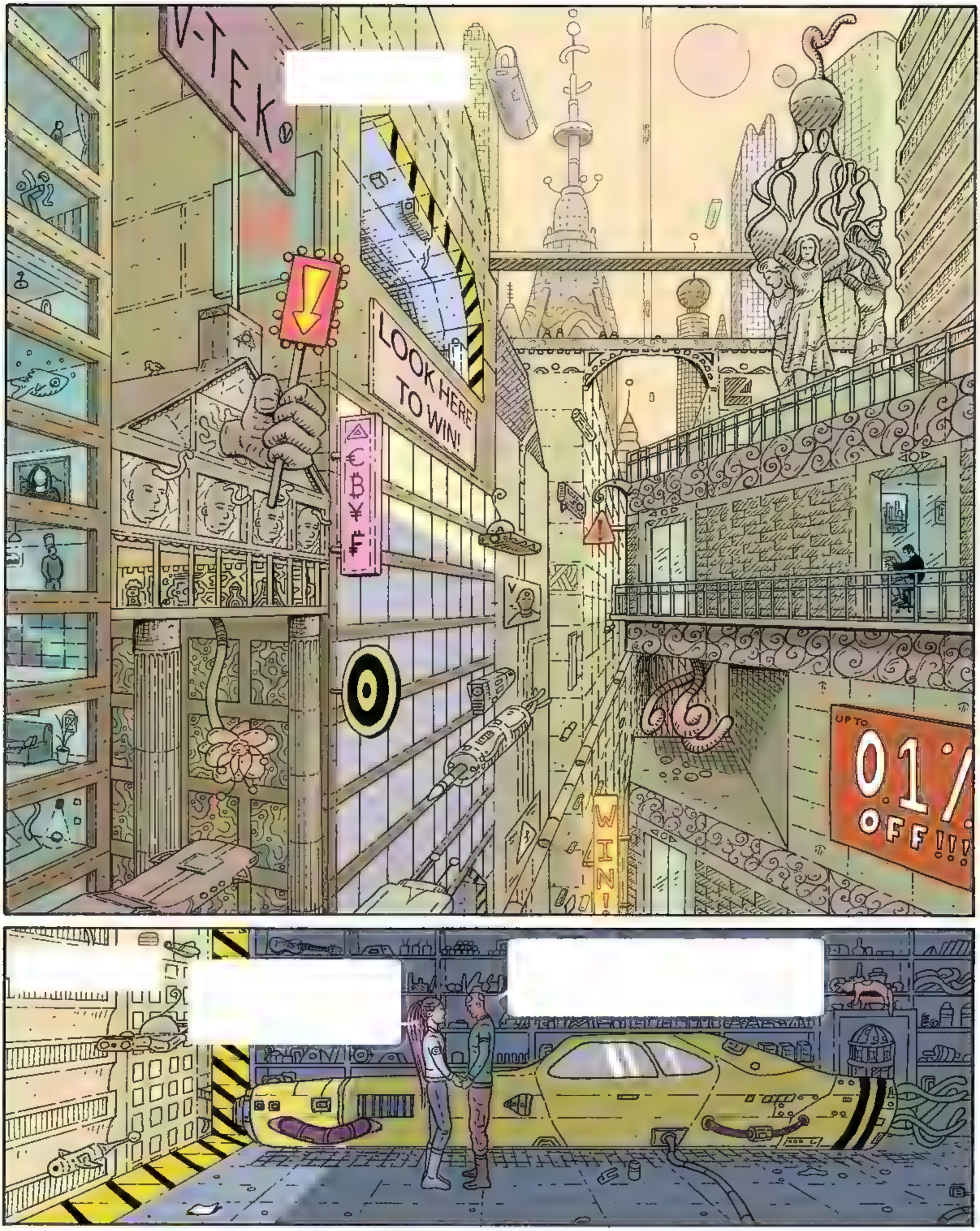
Otto Maddox – Traduction d'Edvin Ulf.

Scénario : **Laurent Genefort**
Dessin : **Afif Khaled**

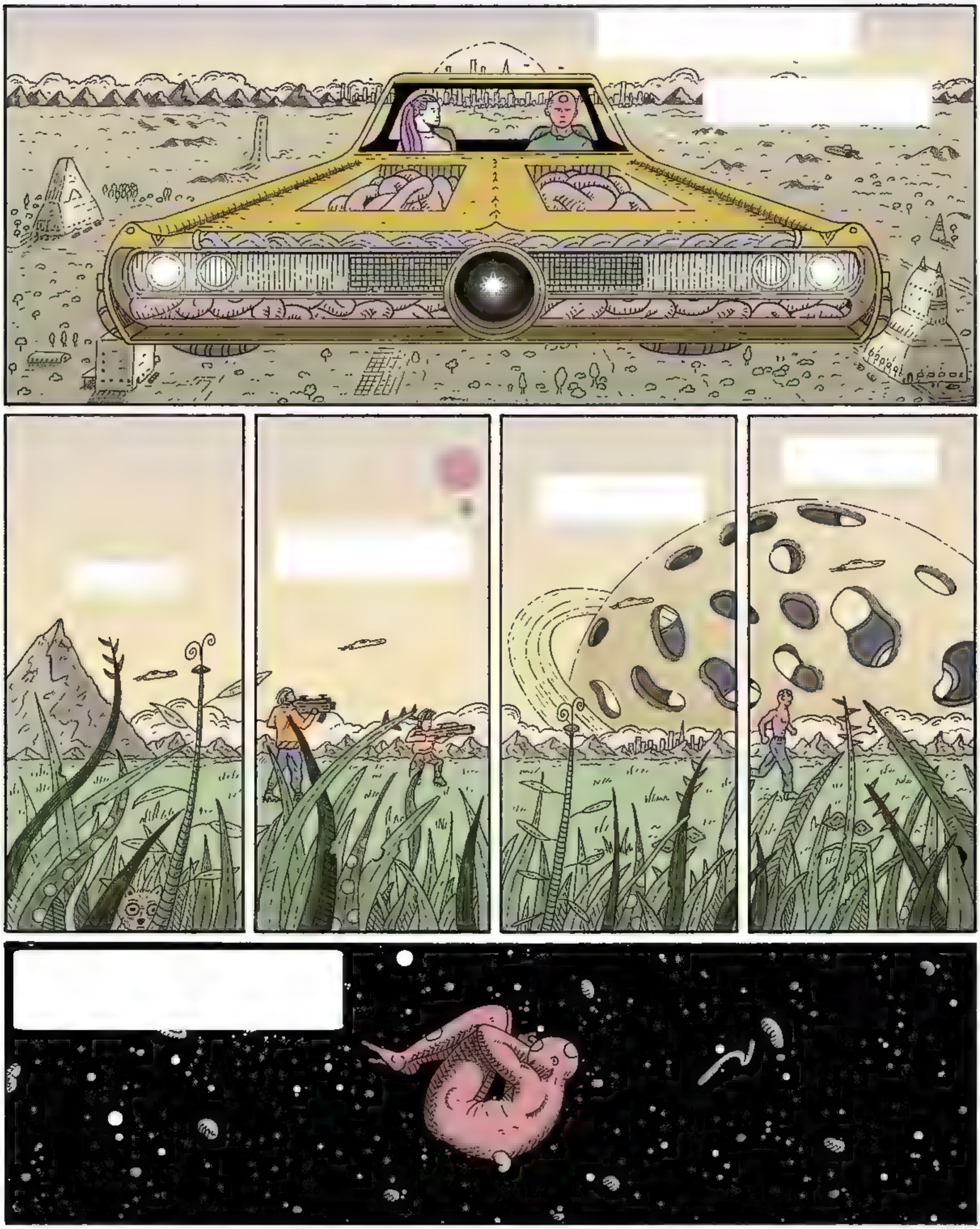
C-VASSILI

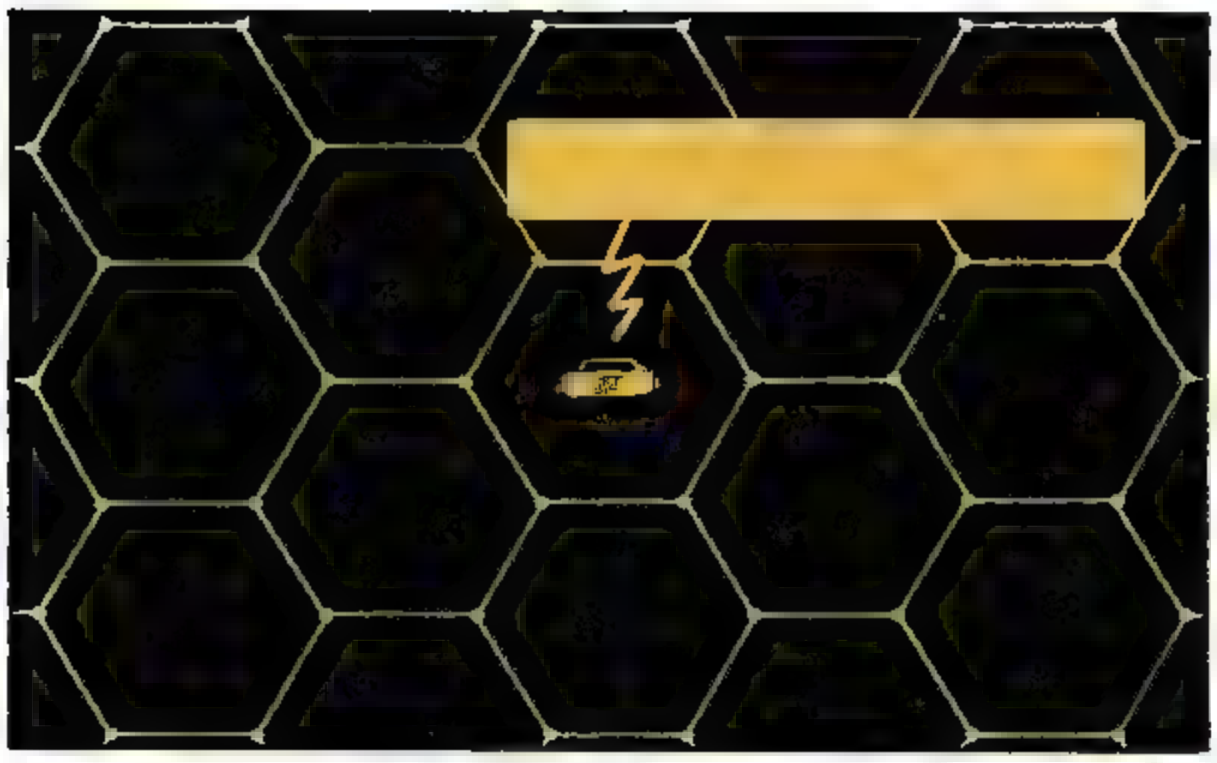
Laurent Genefort est un auteur de science-fiction [illegible] *Immortels* ou *Chasseurs de sève*.

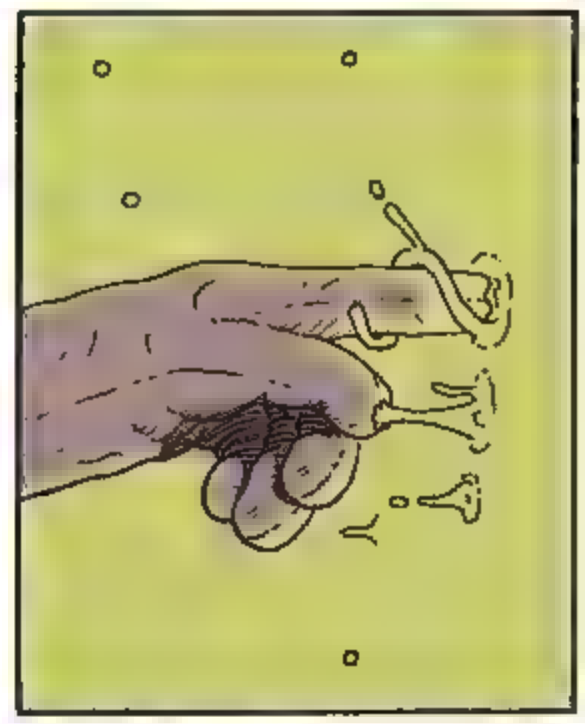
[illegible] chez Soleil.

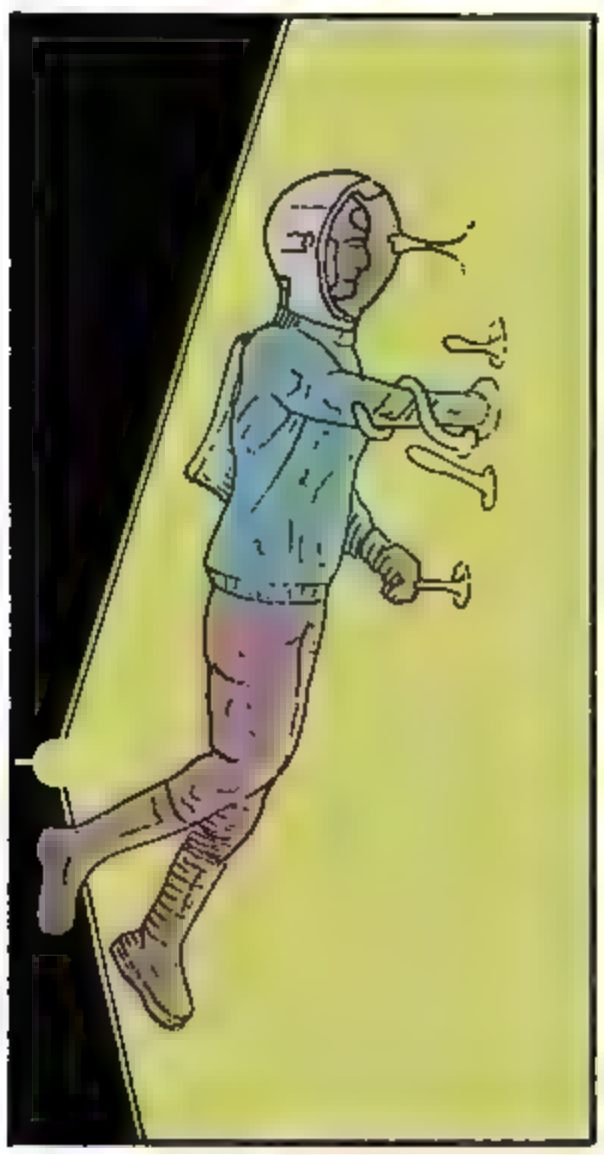

V-TEK
LOOK HERE TO WIN!
€ ฿ ¥ ₣
UP TO
0.1%
OFF!!!
WIN!

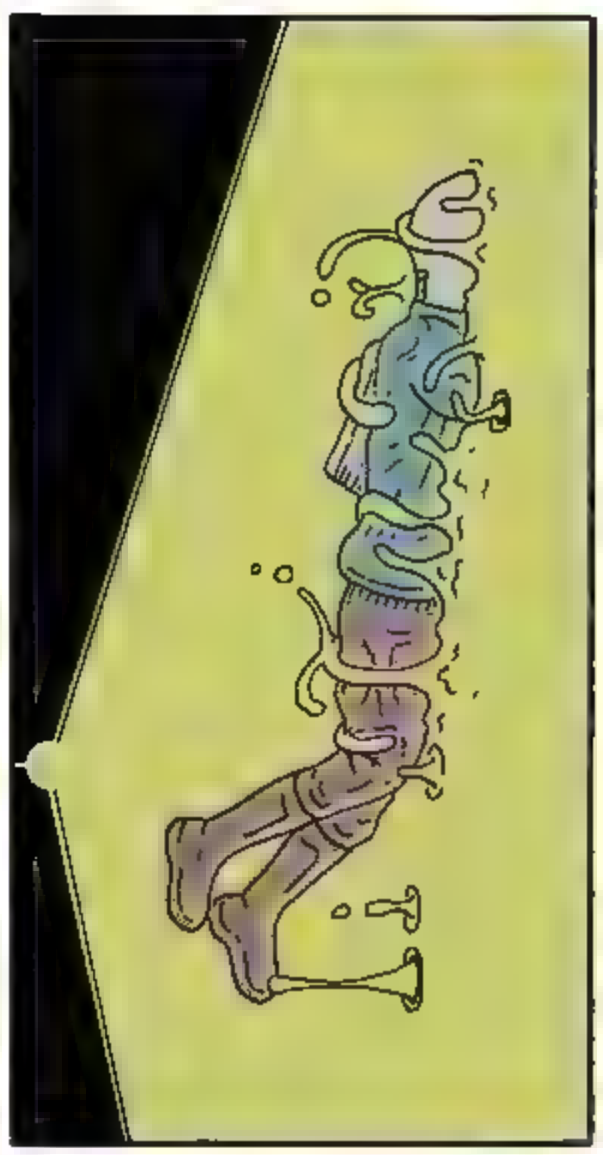
XXX
V-TEK
XXX
UNTING
AVVY FIGHTS!
LIVE!

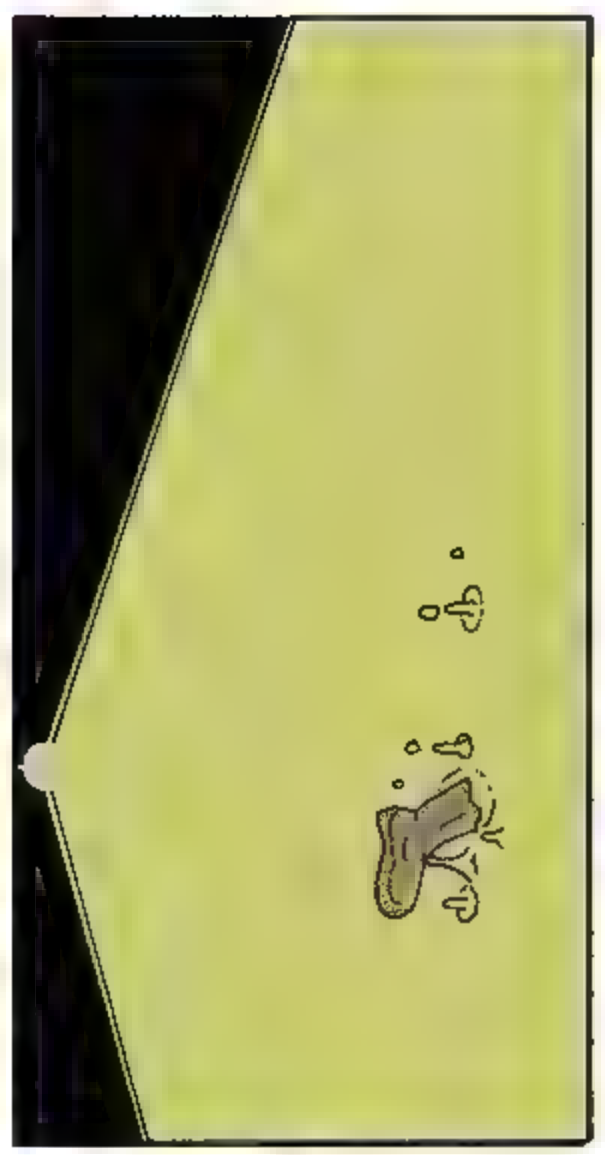


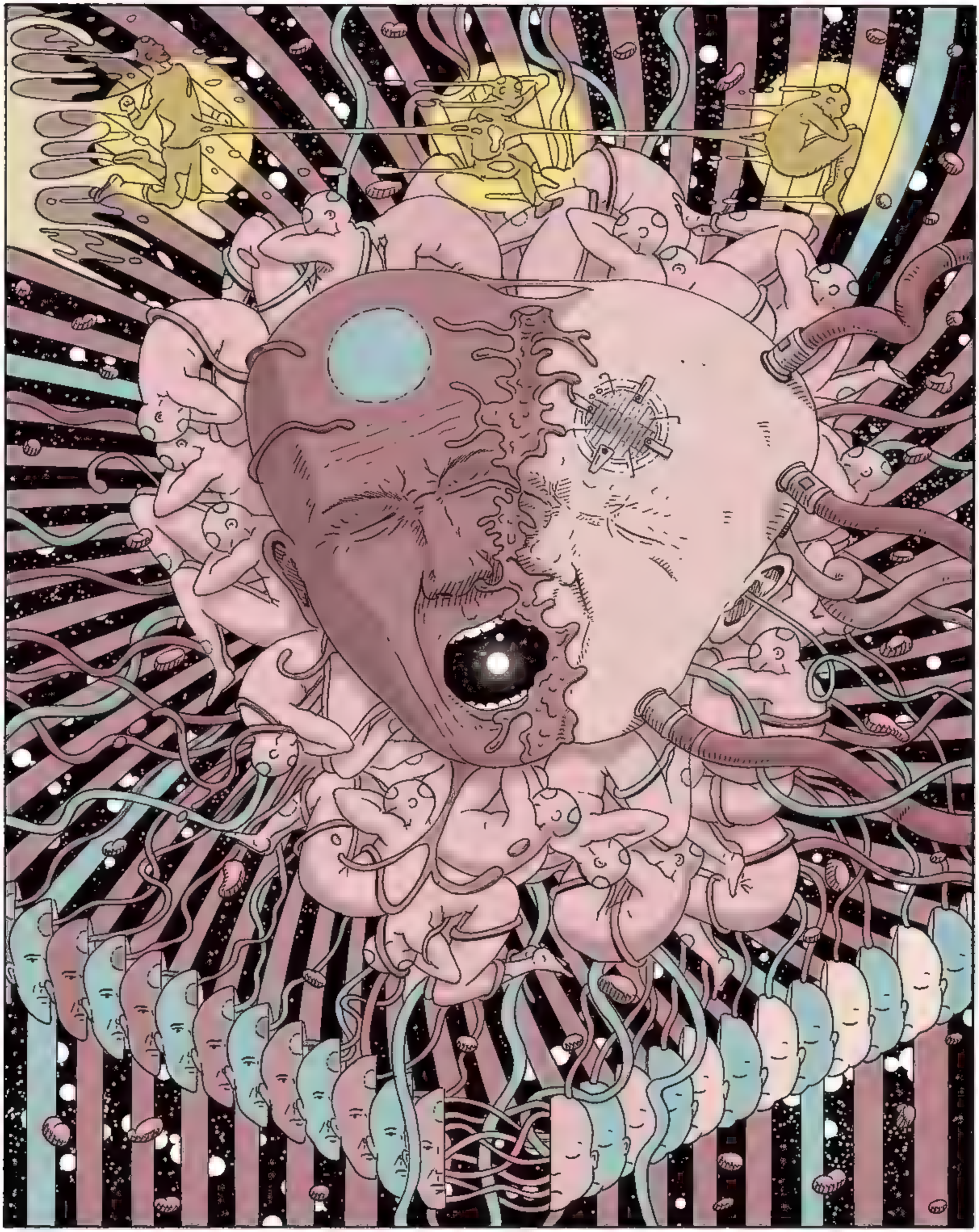


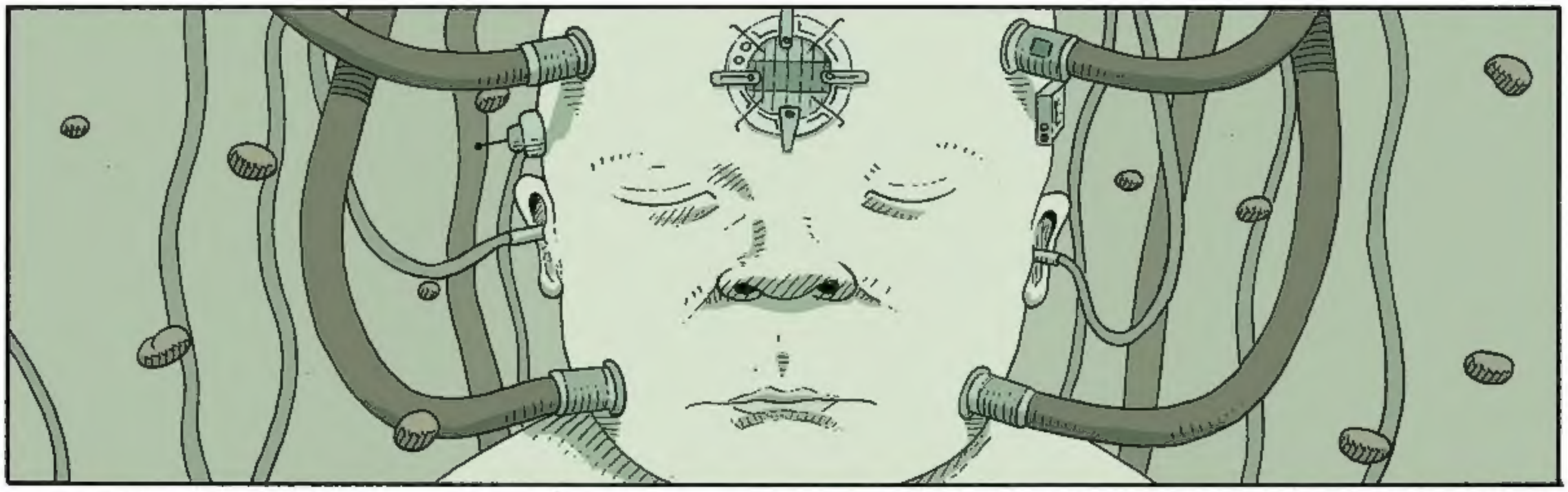


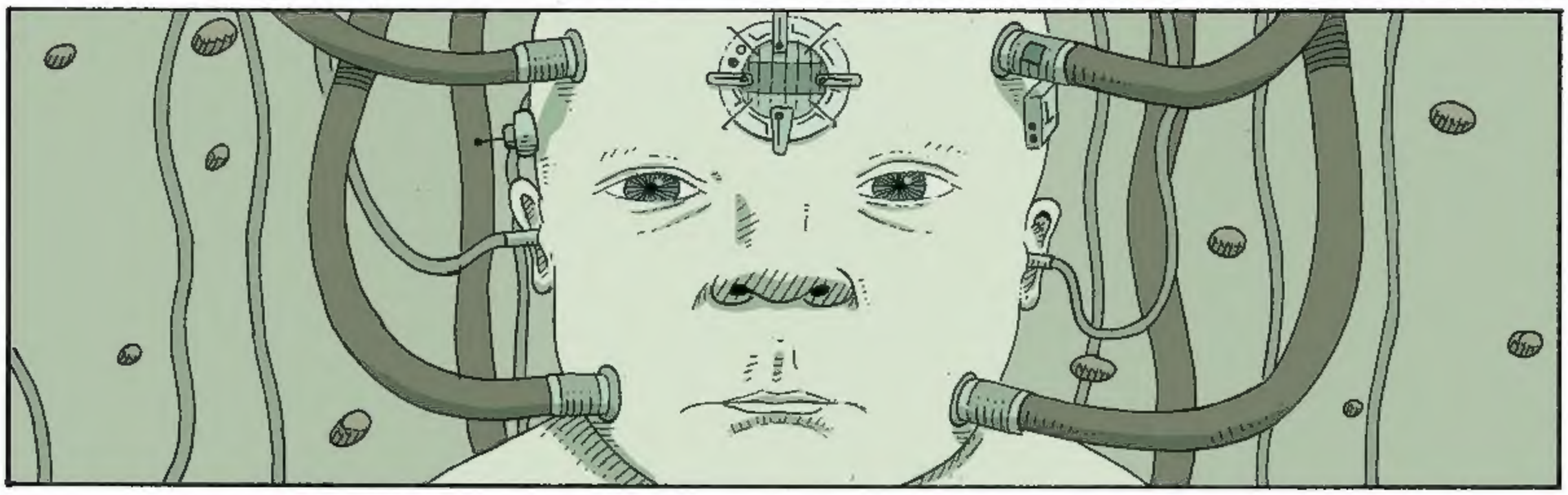


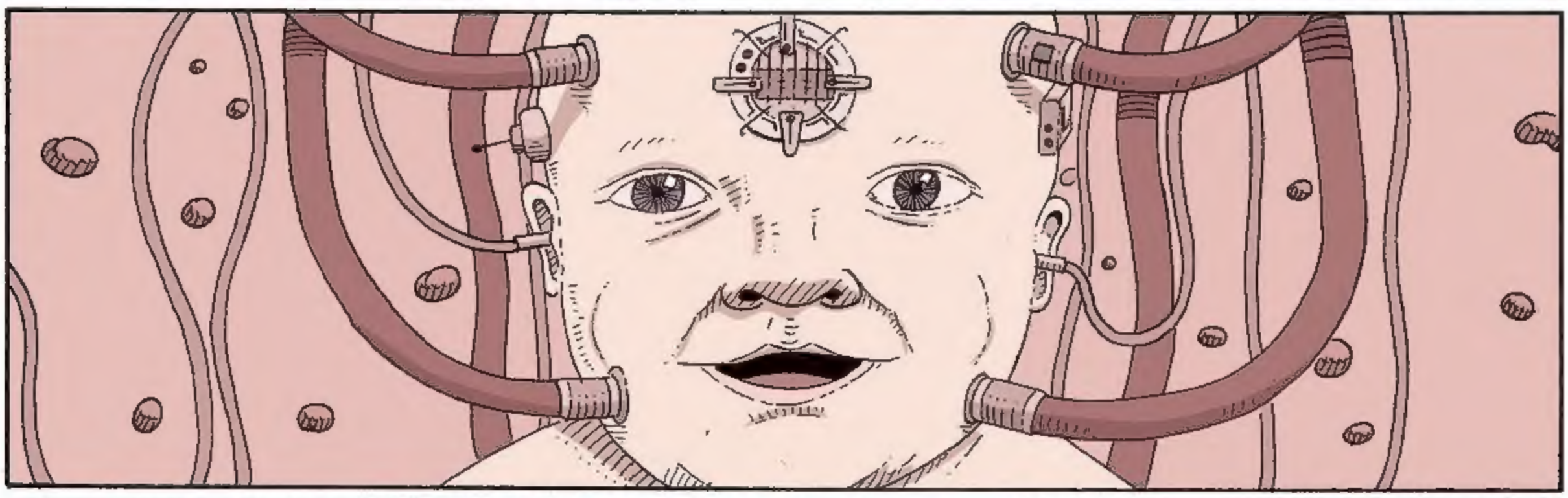


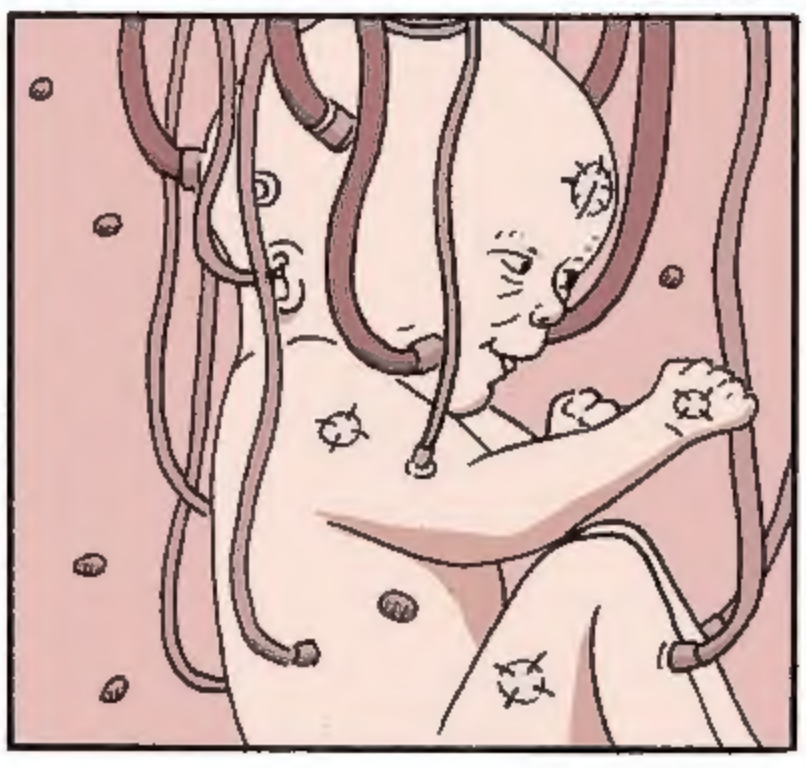


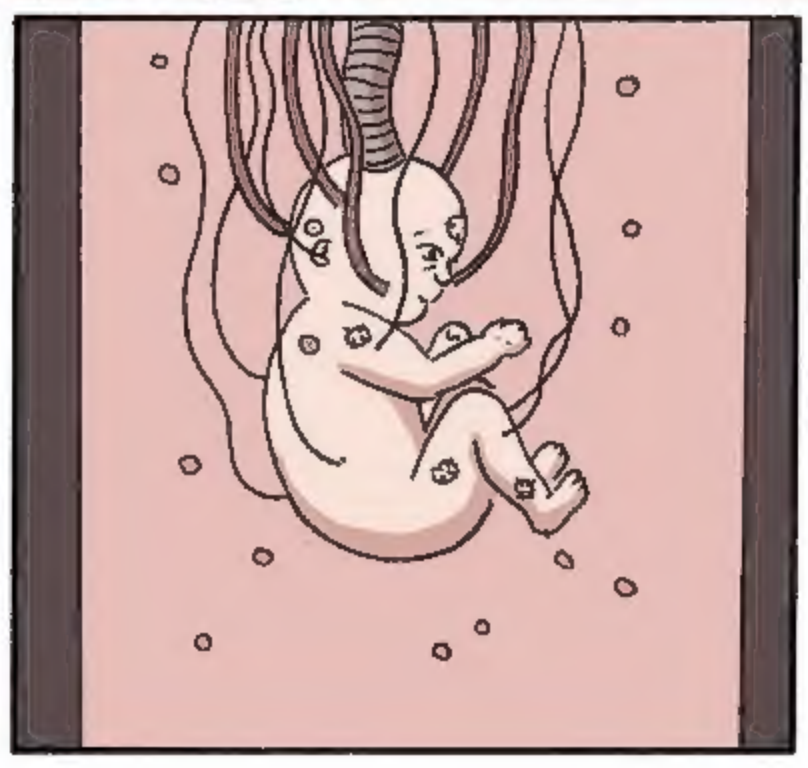


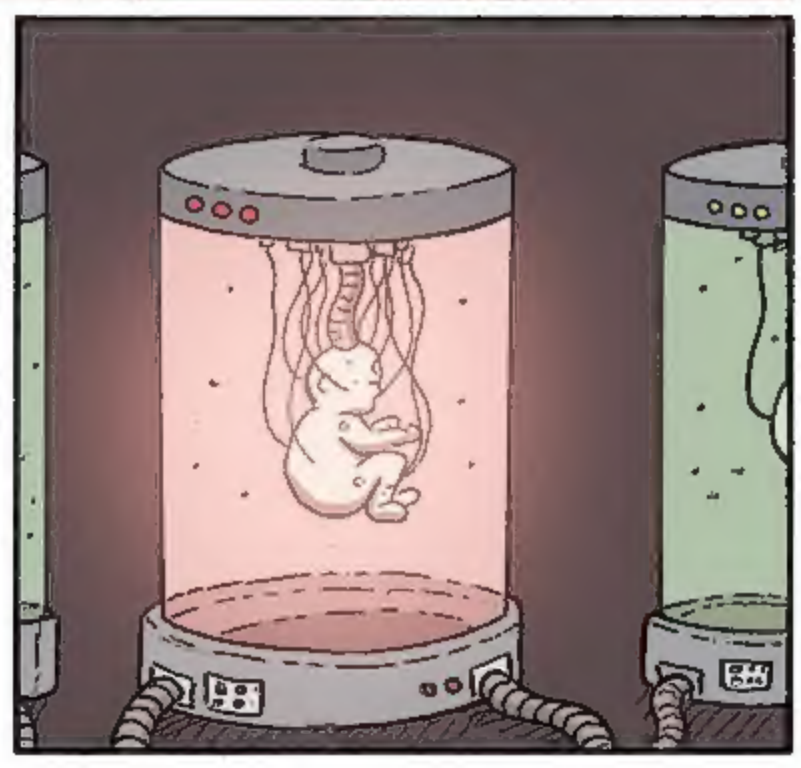


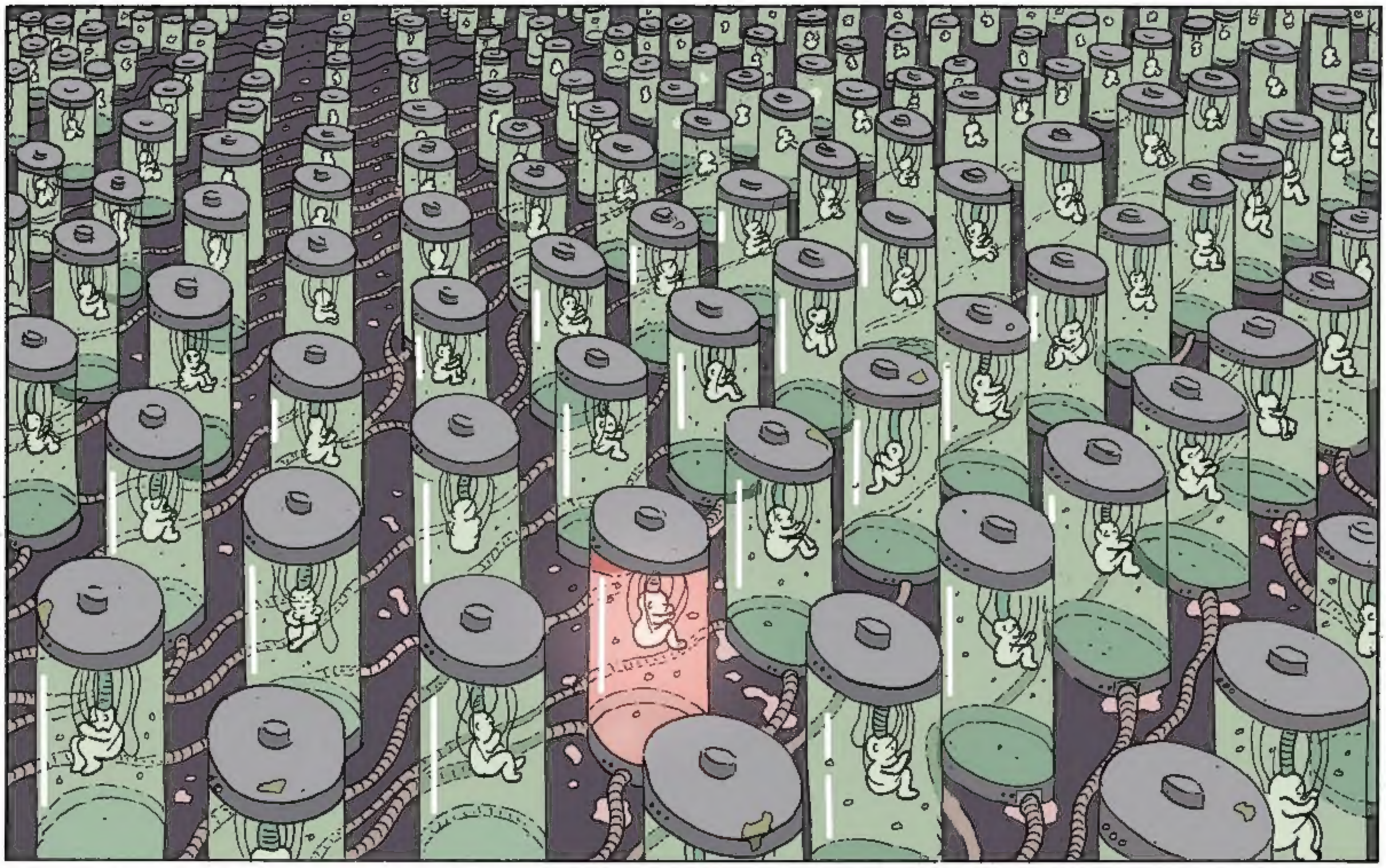




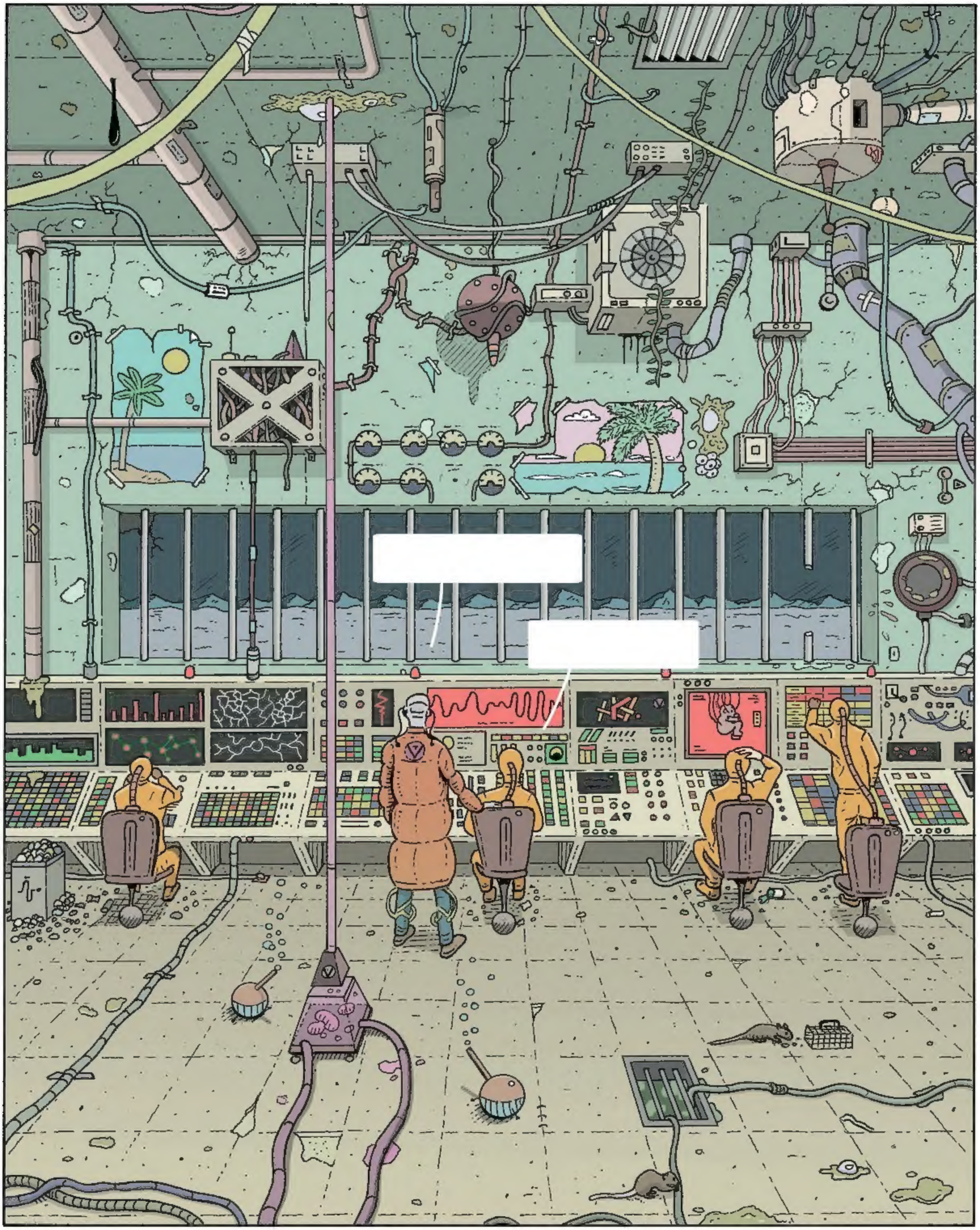








V-TEK



CHAQUE TRIMESTRE, LE MEILLEUR DE LA SF

ABONNEZ-VOUS !

AVEC CHAQUE NUMÉRO, RECEVEZ UNE NEWSLETTER **EXCLUSIVEMENT** RÉSERVÉE AUX ABONNÉS AVEC DU CONTENU **INÉDIT** : INTERVIEWS, ARTICLES ET CONCOURS DONT LES **PRIX FERONT PÂLIR D'ENVIE** LES COLLECTIONNEURS LES PLUS MÉTALLIQUES...

METALHURLANT.COM

BULLETIN D'ABONNEMENT À MÉTAL HURLANT

à photocopier et renvoyer avec le règlement à : Axiome – Métal Hurlant
13 boulevard Gambetta 06000 Nice – France
abonnement@metalhurlant.com – 04 93 44 06 96

1. CHOIX DE L'OFFRE

☐ **MÉTAL HURLANT LIBERTÉ**
Sans engagement de durée
Prévèvement trimestriel
16 €
le numéro, au lieu de ~~19,95 €~~ (1), soit
20 % de réduction

☐ **MÉTAL HURLANT FIDÉLITÉ**
2 ans
8 numéros
129 €
au lieu de ~~159,60 €~~ (1), soit
19 % de réduction

☐ **MÉTAL HURLANT DÉCOUVERTE**
1 an
4 numéros
69 €
au lieu de ~~79,80 €~~ (1), soit
14 % de réduction

2. COORDONNÉES *en capitales*

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CP | | | | | VILLE

PAYS

MAIL

N° TÉL. | | | | | | | | | |

DATE DE NAISSANCE | | | | | | | |

3. MODE DE PAIEMENT

☐ Carte bancaire

Validité | | | Cryptogramme | | |

☐ Chèque à l'ordre de *Axiome*

☐ Mandat de prélèvement SEPA

En signant ce formulaire, vous autorisez Axiome à envoyer des instructions à votre banque pour débiter votre compte et vous autorisez votre banque à débiter votre compte conformément aux instructions de Axiome. Toute demande de remboursement doit être présentée dans les 8 semaines suivant la date de débit de votre compte.

Titulaire du compte à débiter

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Établissement teneur du compte à débiter
(recopiez votre RIB et n'oubliez pas de le joindre)

- **IBAN**

- **BIC** (8 ou 11 caractères)

DOMICILIATION :

Créancier : Axiome – Métal Hurlant
13 boulevard Gambetta
06000 Nice – France

Date et signature (obligatoires)

À

Le / /

Date et signature (obligatoires)

À

Le / /

Offres valables trois mois, exclusivement réservées aux nouveaux abonnés de France métropolitaine.
(1) Prix de vente au numéro.
L'abonnement débutera avec *Métal Hurlant* n°6, prévu le 22/02/2023. Si vous résidez hors métropole ou à l'étranger, les frais de port sont de 5 € par n°, soit pour les offres : **Liberté**, le prélèvement sera de 21 € • **Fidélité** (2 ans), réglez 169 € • **Découverte** (1 an), réglez 89 €.

En retournant ce document, vous acceptez que Métal Hurlant utilise vos données personnelles à des fins de traitement de votre abonnement. Vous disposez d'un délai de 14 jours suivant la réception de votre produit/magazine pour exercer votre droit de rétractation en notifiant clairement votre décision à notre service client. Informatique et Libertés : en application de l'article L27 de la loi du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition, de limitation, de suppression et de portabilité de vos données en vous adressant à notre siège social.